
THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
VOL.236
专题企划
天堂的玩家 岩田聪
走近业界
《Persona4 彻夜热舞》特别座谈会
《大逆转裁判》访谈特集
《火焰之纹章》全面进击！
下崽工房 《火焰之纹章 if》配信 DLC 关卡
火纹大陆 《火焰之纹章 0》原创 TCG 玩法教程
攻略透解
火焰之纹章 if 白夜王国·暗夜王国 3DS
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 3DS
赠品
《火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国》主题双面卡套

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖



全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击"《掌机王SP》VOL.236电子回函"并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式：在2015年9月1日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的"读者调查表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击"《掌机王SP》VOL.236电子回函"并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

一等奖

1名

露琪娜amiibo



三等奖



1名

PSV彩包



1名

3DS LL海绵包

1名

3DS电源

二等奖



1名

《暗魂献祭》同捆包

1名

3DS LL/New 3DS LL《怪物猎人3 G》硬壳包

《掌机王SP》第234辑中奖名单

一等奖 1名 《火纹if 白夜》+《火纹if·暗夜》文件夹

保定市	张泽

二等奖3名 限定掌机包

肇庆	汪楠
昆明	姚乐乐
广州	雷智云

三等奖3名 掌机周边

包头市	张智东
北京市	庞勇
茂名市	刘佳峰

《掌机王SP》第234辑DVD问答—中奖名单



3名

PSV 硬壳包

广州市	冯天儿
大石桥市	宁宇
汕头市	林少忠

答案：C

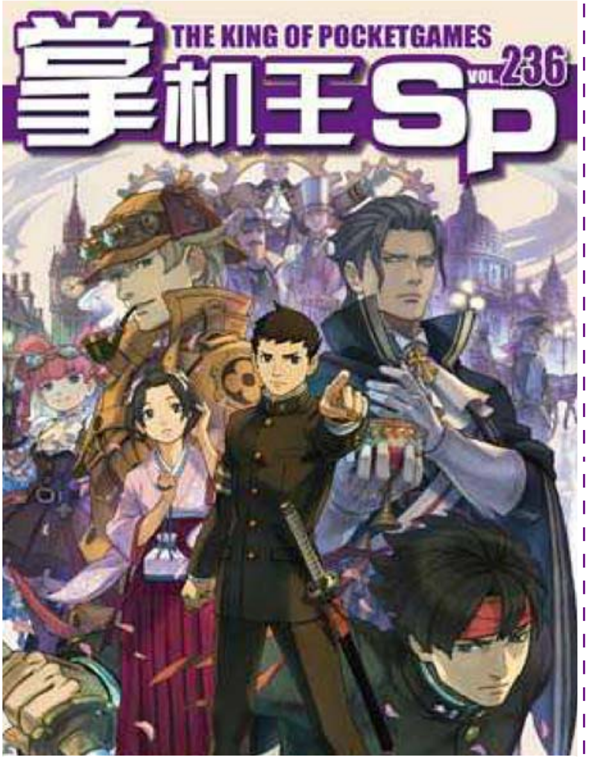
注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net


P116
攻略透解
三条路线+外传全关卡攻略
全技能讲解
全职业成长率
全角色成长率
亲情的羁绊，命运的抉择
3DS
火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国


领略全新的裁判魅力！
系统解析
流程攻略
剧情介绍
P168
攻略透解
3DS
大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险


天堂的玩家——岩田聪
玩家、程序员、总裁
回顾其生平
缅怀亲和而又奋斗至生命最后的聪哥
P101
专题企划



封面用图：《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.236

光盘地址 http://www.tudou.com/programs/view/o79-HBRnPuA
密码 K6e5f9



目录

掌机情报站

黄金眼

三次元空间

PSV总部

走近业界

便携领域

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

CONTENTS

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 苍穹

事件 EVENT

《DQ》将迎三十周年，新作连发势头正劲





被誉为“日本国民级RPG”的“《勇者斗恶龙》系列”将于明年迎来30周年纪念。在7月28日召开的新作发布会上，堀井雄二没有令广大玩家失望，除了万众瞩目的正统作品《DQⅪ》让人惊艳不已外，还有大量的衍生作品公布，遍布掌机、家用机以及智能手机平台，游戏类型更是丰富多彩，这也彰显了Square Enix的野心。

3DS《勇者斗恶龙Ⅺ 追忆逝去之时》





由于《勇者斗恶龙Ⅹ》是网络游戏，玩家们从2009年系列9代《星空的守望者》发售后一直期待的正统续作直到现在才算揭开面纱。《DQⅪ》的标题Logo设计与系列初代非常相似，只不过是把龙从左移到了右侧，这有“回归原点的同时不断进化”之意。而当堀井雄二宣布对应平台为3DS和PS4时着实令人吃惊不小，在发布会的尾声，官方还表示本作也有登陆任天堂尚未公开详情的主机——NX的可能性。“《DQ》系列”一直有登陆本世代销量最高的主机的传统，而这次家用机、掌机双管齐下也同样保持了这个惯例。

PS4版采用虚幻引擎4开发，3DS版则是另一个截然不同的版本——上屏幕以3D画面展现，人物建模采用Q版造型，角色的表情生动、动作流畅；下屏幕别出心裁地采用了复古的点阵风格，玩家不仅可以从中找到往昔的回忆，2D地图也非常直观便利。在3DS版的演示中已经有战斗部分，遇敌为可见式，战斗则为传统指令式，而且画面同样可以在2D和3D之间切换。制作人齐藤阳介表示本作正在全力开发中，会争取在系列30周年期间发售。

3DS《勇者斗恶龙 怪兽统领者3》

以怪物收集育成为核心的“《DQM》系列”是《勇者斗恶龙》诸多衍生作品中销量最好的，此前3DS平台先后发售了1、2代的重制版，在日本本土的销量分别达到91万和74万。如今，在NDS上起家的





阿鲁：《DQⅪ》应该要出限定版主机的吧！肯定会出的吧！（星星眼）

“《DQMJ》系列”也终于公布了正统续作，平台毫无悬念地选择了3DS。不过本作目前仅公开了由鸟山明绘制的主角人设图，系统方面稍微透露了会增加骑乘怪物的要素，发售时间等更多详情有待日后公布。

PSV《勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多》

公布时被玩家们戏称为“我的世界 DQ版”的《勇者斗恶龙 建造者》在发布会上首次披露了实机操作影像。本作的舞台是《DQ》初代的世界“亚雷夫加尔多”，这里被邪恶的龙王完全支配，整个世界都陷入黑暗中。玩家扮演一位年轻人，要通过自己的努力让荒废的城镇重现生机，并最终讨伐龙王、夺回整个世界。玩家可以使用各种道具对场景进行开拓，利用发现到的素材重建城镇，遇敌时则可以用自己制作的武器和陷阱与怪物展开战斗。本作预定于今年冬天发售，登陆平台为PSV/PS3/PS4。





PSV《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结》



以系列经典角色辅以“无双”玩法的《勇者斗恶龙 英雄集结》在全球已突破100万销量，初代发售一个多月就早早公布续作让人几乎以为是愚人节的玩笑，如今续作的正式情报已经浮出水面。2代将沿袭前作受到好评的要素，以全新的世界和主角展开全新的故事。除了追加更多《DQ》的经典角色外，还支持最大4人联机同乐。从目前官网公布的图片可以看到，《DQⅥ》的武斗家哈桑（ハッサン）、《DQⅦ》的村姑玛丽贝露（マリベル）都已确定参战，此外也有新的BOSS级敌人。本作预定于2016年春登陆PSV/PS3/PS4平台。

软件 SOFTWARE

香草社全新动向，《奥丁领域》重制推出





在PSV版《胧村正》的第4弹DLC发售后，Vanillaware就沉寂了一段时间，直至今年5月官网放出招聘游戏美工的公告。在7月20日与Atlus的联合发表会上，香草社公布了下一个计划——重制经典名作《奥丁领域》。原作于2007年发售，以华美的2D画面和出色的素质成为PS2游戏史上的惊艳一笔。此次重制版除了画面上的进化外，系统和操作方面也进行了改良与调整。《奥丁领域 里普特拉西尔》的发售日已确定为2016年1月14日，PSV/PS3/PS4版定价均为7980日元（不含税），游戏的先行特典是一本64页的全彩艺术画册。

白菜：比起一大波《DQ》，为何《奥丁》更吸引我？

栏目主持：白菜

PORTABLE GAME SALES RANKING

掌机销量榜TOP 15

本周、甚至可以说7月最大的“惊喜”，莫过于暴死的《梦幻模拟战 转生》。其难以忍受的系统使这款作品完全丧失了让人通关的动力，只能供老玩家拿来听听BGM。《妖怪手表 破坏者》的大卖是预料之中的事，但是对于国内玩家来说应该没多少吸引力，相信这也是日本本土环境造成的特有现象了。顺带一提，《我的世界》已经悄无声息地杀入PSV软件销量第五位。

软件销量（日本） 2015年7月20日～7月26日

1 妖怪手表 破坏者 赤猫团·白犬队
妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团・白犬队
■Level-5■ACT■2015年7月11日■4968日元
NEW 本周销量 11万8534套 累计销量 103万1188套 消化率：80%以上 3DS

自发售之后连续三周霸占日本本土软件销量榜榜首（包括家用机软件），足见即使是款衍生小品之作，只要打着《妖表》的名号，就能乖乖让日本的小鬼头们拖着爸爸妈妈的衣角撒泼。双版本的差距在于可获得妖怪的区别，对于故事进程并没有太大影响，乃典型的一式两份商法。不过由于作品内容不如本篇完善，对于缺乏日式妖怪文化熏陶的国内玩家来说，应该没有太大的吸引力。

2 节奏天国 精品+
リズム天国 ザ・ベスト＋
■Nintendo■MUG■2015年6月11日■5076日元
↑ 本周销量 1万6721套 累计销量 36万8437套 消化率：80%以上 3DS

3 万亿魔坏神
魔坏神トリリオン
■Compile Heart■RPG■2015年7月23日■7344日元
NEW 本周销量 1万6687套 累计销量 1万6687套 消化率：80%以上 PSV

发售之前并未大张旗鼓宣传的游戏，在发售后却因为意料之外的高品质，在玩家间形成了口耳相传的效应，最终在首周取得了不错的成绩。游戏的内容概括起来就是育成魔王角色，然后挑战HP高达万亿的魔坏神，各个部分都做得有血有肉，诚意十足。作品的风格比较接近日本一Software，也许跟坊间传言日本一员工跳槽至Compile Heart有关？

4 火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国
ファイアーエムブレムif 白夜王国・暗夜王国
■Nintendo■S・RPG■2015年6月25日■5076日元
↓ 本周销量 1万4219套 累计销量 49万2651套 消化率 80%以上 3DS

5 我的世界 PSV版
Minecraft: PlayStation Vita Edition
■SCEJA■ETC■2015年3月19日■2592日元
— 本周销量 9060套 累计销量 25万1133套 消化率：80%以上 PSV

6 超·逃走中 集合！最强的逃亡者们
超・逃走中 あつまれ！最强の逃亡者たち
■BNE■ACT■2015年7月9日■5119日元
NEW 本周销量 8443套 累计销量 3万0468套 消化率 20%以上 3DS

2012年7月5日发售的前作，意外地取得首周3万、累积55万的惊人销售佳绩，似乎令BNE对这个系列抱有了奇怪的期待。而本作在发售三周之后，累积销量仅3万，而且已经进入了正常的销量走低的趋势。消化率不足40%的事实，让BNE的脸被打得啪啪作响，也再次让人领略了市场的风云变幻。



7 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险
大逆转裁判 –成步堂龙ノ介の冒险–
■Capcom■AVG■2015年7月9日■6264日元
NEW 本周销量 8312套 累计销量 16万7829套 消化率：80%以上 3DS

8 太鼓之达人 V版
太鼓の达人 Vバ–ジョン
■BNE■MUG■2015年7月9日■6145日元
NEW 本周销量 7742套 累计销量 6万1653套 消化率 60%以上 PSV

9 梦幻模拟战 转生
ラングリッサ– リインカ–ネ–ション –转生–
■Extreme■S・RPG■2015年7月23日■5980日元
NEW 本周销量 7501套 累计销量 7501套 消化率 60%以上 3DS

作为《梦战》时隔多年的续作，“转生”二字似乎影射出作品被寄于的冀望。然而原本应该是对经典作品传承的本作，却因为制作组的粗制滥造，成为了一具徒有虚名的空壳子，也让“《梦战》系列”老实躺回了棺材里。在发售之前就聚集了众多眼球的本作，在玩家的一片骂声中，销量明显不如预期。从这层意义上来说，倒是与前面的《万亿魔坏神》相映成趣。

10 口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石
ポケットモンスタ– オメガルビ–・アルファサファイア
■Nintendo■RPG■2014年11月21日■4937日元
↑ 本周销量 6215套 累计销量 284万3848套 消化率 80%以上 3DS

11 立体动物之森
とびだせ どうぶつの森
■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4936日元
↑ 本周销量 5458套 累计销量 437万0526套 消化率：80%以上 3DS

12 龙珠Z 超究极武斗传
ドラゴンボ–ルZ 超究极武斗传
■BNE■ACT■2015年6月11日■6146日元
↓ 本周销量 3229套 累计销量 11万5545套 消化率：80%以上 3DS

13 任天堂全明星大乱斗
大乱斗スマッシュブラザ–ズ for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年9月13日■5616日元
— 本周销量 3017套 累计销量 235万4463套 消化率：80%以上 3DS

14 吸血狼十字
Vamwolf Cross
■D3 Publisher■AVG■2015年7月23日■6458日元
NEW 本周销量 2915套 累计销量 2915套 消化率 40%以上 PSV

15 女生风格3 闪亮装扮
GIRLS MODE 3 キラキラ☆コ–デ
■Nintendo■SLG■2015年4月16日■5076日元
↓ 本周销量 2898套 累计销量 17万7076套 消化率：80%以上 3DS

硬件销量（日本） 2015年7月20日～7月26日

机种	周间销量	2015年销量
3DS	2万6208台	104万1369台
PSV	1万2737台	55万830台

3DS累计销量 1888万8425台
PSV累计销量 397万3905台

四周间硬件销量推移表（日本） 2015年6月29日～7月26日



本辑上榜的基本都是已经有一定知名度的作品，《大逆转裁判》由巧舟重新执笔编剧后荣获榜首，时隔多年出续作的《梦幻模拟战 转生》在质量上却遭到了质疑，而《万亿魔坏神》在延期发售后却有着不俗的素质。



本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在24分～26分之间的为“热血推荐”级别。

栏目主持 昴星团

25 总分 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

■大逆转裁判 成歩堂龍ノ介の冒險■卡带■Capcom■AVG■文字冒险
■2015年7月9日■1人■6264日元■对应邂逅通信

系统	★★★★★
剧情	★★★★☆
细节	★★★★★



热血推荐 3DS

“《逆转裁判》系列”的革新作品。大胆起用了全新的时代背景与主角阵容。新增了与名侦探福尔摩斯共舞的“共同推理”和复杂刺激的“陪审团系统”，让人眼前一亮。

白菜 本作演出细腻，对表演细节的把握也让人叹服。主角在“泪眼朦胧”时，上屏画面甚至会出现短暂的模糊效果。配合全新的时代背景，融入和风特色的音乐足以烘托跌宕起伏的剧情与个性各异的角色。游戏的最大看点“共同推理”逗趣好玩，让人忍俊不禁，揭露真相的同时还成功塑造了一个前所未有的“名侦探”福尔摩斯。至于新的“陪审团系统”，除了强行增加庭审的难度外，也为裁判过程增添更多的未知性。综上所述，游戏满满都是优点，然而最致命与最遗憾的是，本作只是一个“序章”。大量伏笔让人抓心挠肺，故事戛然而止。欲知后事如何，且待续作公布。 **9**

阿鲁 游戏将时间点放到了20世纪初，将不少历史人物和历史背景融入到了作品中，对主人公一路成长的刻画也非常到位。不过案件质量有所下降，角色的表情和动作过于浮夸，感觉有点“装”过头了。 **8**

果汁 作为“《逆转》系列”的最新作，人物的建模和动作演出再次得到强化，龙之介那眼珠子滴溜溜转的不安模样相当传神。至于本作新增的裁判员系统实际上没有多大创新，只是询问时多了些步骤而已。 **8**

24 总分 万亿魔坏神

■魔坏神トリリオン■卡带■Compile Heart■RPG■角色扮演
■2015年7月23日■1人■7344日元■对应PSV TV

策略性	★★★★☆
剧情	★★★★☆
培育趣味性	★★★☆☆



热血推荐 PSV

Compile Heart的新系列“魔界一番馆”的第一作，属于育成类RPG。游戏始终只会面对一个BOSS——万亿魔坏神，但其可怕的能力值甚至会让正常流程里出现同伴死亡的悲惨剧情。

果汁 作为CH社新系列的第一炮，本作算是一匹出乎意料的黑马。战斗系统采取了同时行动制，敌我双方的同时行动与万亿魔坏神多种类的攻击方式配合，让游戏的战略性大大提高。角色的移动方式为战棋游戏的走格子类，每一步的行动都需要慎重思考。而卖点之一的魔王培育系统则是中规中矩，类似AVG形式选择不同项目来提升魔王的能力值，但是注重培育魔王哪方面的能力值或技能才能最大限度发挥每位魔王的价值，则需要好好考虑一番。本作的剧情严肃中带着轻松的风格，培育途中插入的剧情事件也不少，喜欢养成型RPG的玩家值得尝试。 **8**

库玛 长时间的延期并没有影响这款游戏的素质，极具战略性的战斗方式与BOSS那惊人的HP量都让人感到一定的压迫感。而要在有限的时间里培育魔王的能力或是好感度非常关键，会对战局产生很大影响。 **8**

昴星团 养成部分的运气要素很有新意，魔王之间只会继承部分经验让游戏难度有所提升。战斗部分非常考验战略能力，走错一步就有可能被秒杀，伴随着紧张感的漫长战斗能让玩家更好地融入游戏当中。 **8**

23 总分

太鼓之达人 V版

■太鼓の达人 Vバ–ジョン■卡带■BNE■MUG■音乐
■2015年7月9日■1～4人■6145日元■无对应周边

选曲	★★★★★
收集要素	★★★★☆
RPG模式	★★★☆☆



PSV

本作是“《太鼓之达人》系列”登陆PSV平台的首部作品，游戏收录了大量当前流行和经典老歌，更有新增的RPG模式可供游玩，以音乐的力量打败来袭的敌人。

阿鲁 作为本作特色，在发售前进行大力宣传的RPG模式可玩要素非常有限，玩家要做的就是不断完成各种难度的曲目收集装备和道具，和系列作品在任系掌机平台上的RPG模式相比，少了探索和养成的乐趣。好在本作在场景要素和BOSS战上还算下了功夫，各种妨碍玩家操作的效果层出不穷，有很高的挑战性。这次《V版》的选曲非常不错，特别是一些动漫流行曲、游戏歌曲和原创曲目，能引起ACG爱好者和老玩家的共鸣。另外值得称赞的是收录了练习模式，这对想要提升自身实力的玩家有很大的帮助，玩家可在难点小结反复练习，磨练自己的太鼓技术。 **8**

昴星团 玩法上几乎没有创新，但收录的歌曲都堪称经典，V家曲目所占的比例不少，已公布的DLC曲目素质也相当不错。RPG模式采用了任务制的形式来推进游戏，但总体来讲比较单调。 **8**

果汁 本作收录了许多耳熟能详的乐曲，并且乐曲的整体难度有所提升，就算是鬼难度以外的部分乐曲也会让人头疼。玩法上和前作没有区别，仅是增加了乐曲的种类，RPG要素表现也一般。 **7**

19 总分

妖怪手表破坏者 赤猫团·白犬队

■妖怪ウォッチバスタ–ズ 赤猫団・白犬队■卡带■Level–5■ACT■动作
■2015年7月11日■1～4人■4968日元■对应邂逅通信/无意识通信

画面	★★★☆☆
耐玩性	★★★★☆
操作性	★★★☆☆



3DS

在《妖怪手表2》当中作为小游戏登场、却意外得有人气的“破坏者”，独立成为一款游戏来到各位玩家面前。本作讲述了妖怪们组成的破坏者小队，从万年吊车尾开始奋斗，一步步打响人气的故事。

虫无兮 简单地表述的话，本作就如同《口袋妖怪》加《怪物猎人》。由于目标玩家瞄准的是儿童，所以本作在操作方面几乎没有技术性可言，这里扣一分。游戏里的妖怪数量众多，阶级带来的能力差别很大，通过周边早早入手高级妖怪的玩家和老老实实扭蛋刷怪的玩家之间的游戏过程相去甚远，这里扣一分。游戏不再是RPG之后，少了许多探索的乐趣，也缺乏能够展现妖怪独特魅力的设定，这里扣一分。网络联机时遇上的大多是“真・小学生”，核心的治疗角色操作起来没什么乐趣，所以联机时没什么人用，结果联机反而变成一件苦事，这里扣一分。 **6**

库玛 和“《妖怪手表》系列”一样，玩家可以很快通关，通关后其他要素的解禁和珍稀妖怪的收集在一定程度上保证了游戏的耐玩性。但作为核心玩法的动作操作方面过于单调，容易让玩家产生倦怠感。 **7**

果汁 游戏的上手门槛低，操作较为单调并缺乏一定的爽快感。逗趣的剧情和互动性十足的联机模式依旧为玩家带来了《妖表》独有的乐趣，但许多素材直接取自于《妖表2》的做法还是让人稍感缺乏诚意。 **6**

15 总分

梦幻模拟战 转生

■ラングリッサ– リインカ–ネ–ション–转生–■卡带■Etreme■S・RPG
■战略角色扮演■2015年7月23日■1人■5980日元■无对应周边

画面	★★☆☆☆
细节	★☆☆☆☆
音乐	★★★★★



3DS

“《梦战》系列”时隔15年的新作，然而原制作小组早已离去，人设也不再是老玩家们喜闻乐见的漆原智志。这个老牌S・RPG系列的最新作到底是浴火重生还是滥卖情怀呢？

苍穹 本作从背景设定、系统架构等诸多方面都很明显地在向最经典的2代学习，系列传统的开场问答、指挥补正、兵种克制、转职分支等设定有保留，然而不幸的是徒有其形、没有其实。除了粗糙得令人难以置信的战斗画面外，细节方面也是问题众多：下屏地图上所有单位都是红点表示；结束行动的单位没有变色或“E”字提示；按Y键可以直接切换到指挥官，但佣兵只能靠光标来选，而且还不能快速移动；部分关卡的战斗只在一小块区域展开，地图却大得毫无意义；战斗中途无法存档……惟一值得庆幸的是岩垂德行的配乐，旧曲重新混音后让人感动不已。 **5**

白菜 本作就犹如山寨了经典名作、但实际上却是粗制滥造的手游一般，掉帧的地图画面、简陋的战斗画面都让人怀疑这是否真是本世代的游戏作品。惟有仅存的经典配乐能让老玩家回忆起系列昔日的辉煌。 **5**

阿鲁 时隔多年的《梦幻模拟战》新作以这样的素质与玩家们见面简直出乎意料，简陋的场景与人物建模仿佛把人拖回了GBA时代，除了音乐还不错外，实在找不到其他令老玩家感动的地方。 **5**



白菜：不出意外的话，《梦战》应该是今年最让人大跌眼镜的作品了。



黄金眼评分 23 分 文 白菜

A・AVG	动作冒险		
PSV	绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章 絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode		
Spike Chunsoft	日版	2014年9月25日	
对应PSV TV	1人	7020日元	
		游戏时间：30 小时以上	

忙于撰写攻略的苍穹飞起一锅，把这篇“黄金眼REVIEW”甩到了我头上。不擅打枪的我，虽然不如苍老师那般技艺精湛，但好歹也是通了关，刷了白金，再加上了解系列剧情，想来应该足以评论这款作品。现在让我们来看看，脱离了AVG形式、挑战全新类型的本作，究竟是怎样的素质。

为啥不叫TPS?

家用机和掌机平台上正规的FPS和TPS，应该算是我最不擅长的游戏类型——第一，我实在是很难习惯“用右摇杆去操作准星瞄准”的这一操作，几乎已经成为了身体上的抗拒，执行这个操作会让我无暇分心于其他操作，要么就是无法瞄准，要么就是成为敌人的靶子；第二，由于以前PS2上一款叫做《大神》的游戏，让我完全养成了用右摇杆左右转换视角移动时，会推向反方向的习惯，而这个习惯在瞄准时却无法套用，导致我在移动和瞄准时，经常会用完全相反的手法来拉动画面，这一点在危急时刻是相当致命的。

上文说明一大堆，其实只是想解释为何去年攻略并非我制作而是甩锅给了苍穹，因为我从骨子里几乎就已经放弃了FPS和TPS。让我燃起闯关动力的，除了翻译特典小说的计划外，还有苍老师一句“这游戏TPS不难的，实在不行你还可以换剪刀女出来开无双，反正白金不要求难度”，于是我就顶着压力开坑了。就像去年“黄金眼”里评论的那样，这游戏的TPS模式虽然制作得模像样，但细节部分仍然有粗糙的感觉，瞄准时准星难以微调控制，要求一击必杀时对于射击精度要求极高，武器有射程限制，再加上弹数限制比较厉害，对玩家的技术有着一定的要求。不过在游戏一段时间之后，利用“剪刀女”腐川来突破难点，已经成为了我这种手残玩家的救命稻草。而正因为手残，才更有资格证明，换腐川出来无双确实大幅降低了游戏难点的难度，活生生把一款TPS给改成了ACT——还是无脑割草那种。由于这个救赎系统的存在，不擅长技术活的文字冒险游戏FANS，也能毫无阻碍地体验本作的剧本。有

技术请打枪，没技术请拔刀。BOSS战设置得有特点，但弱点同样明显，反正绝对不让你卡关就是了。制作组在挑战新类型的同时，很好地顾虑到了系列老玩家的用户群特征，不在技术方面设门槛，可以说是亲民的一种体现。



剧情的承接

解决了因为游戏类型而困扰着不敢接触本作的玩家的疑虑后，我们来谈谈本作的剧情。初代讲述了以苗木诚为首的78期生在希望峰学园自相残杀的故事。而二代就直接换了主角，关于初代的幸存者们的情报，也只能在最后的最后得知他们全部加入了意图复兴世界的“未来机关”。当年苗木诚一行人勇敢地走出校门之后发生了什么；二代的江之岛盾子AI是如何落到神座出流手上的；南国孤岛自相残杀的剧本是如何在暗地里慢慢策划出来的；初代结尾处无人操纵的黑白熊那一笑究竟代表什么……这些都是当年挖后未填的坑，却在本作的剧情中让玩家揣测出了个八九不离十——通过那几乎被遗忘的角色，苗木诚的妹妹苗木小丸之手。

故事以拯救被监禁的小丸开始，引出了“未来机关”和“塔和市”这两个关键词的重要情报，补完了初代中例如江之岛盾子神秘的资金来源这类曾经的未解之谜。从整体剧情上来看，官方事前宣传的“小孩子革命”，“建造只属于小孩子的乐园”什么的，只不过是幕后黑手真正计划的障眼法（当然官方放烟雾弹也不是头一回了）。小丸与腐川的相遇，大逃杀般的过程，一步步击倒难缠的敌人，竟一切都在幕后黑手的计算之中。玩家在前、中、乃至后期的所有行动，小丸的成长和觉醒，被屠杀的幸存者们孤掷一注的绝地反击，全都在幕后黑手的掌握之中，这也为系列老玩家带来了非常熟悉的绝望感。而且在本作幕后黑手的背后，甚至还藏有更深的秘密，为了照顾正在体验中文版的玩家，这里也就不细说了。

当然不可否认，本作的剧情并不如正传的两作精彩，或者说在剧情的必要程度上不如前两作的份量，其更多起的是一个承上启下、填坑挖坑的作用。交代了一些事情的来龙去脉，并为系列后续发展做好了必要的铺垫。而官方早已放出消息正在开发正统续作《3》，说不定不久之后我们就会在续作中，看到本作里熟悉的那些人物。

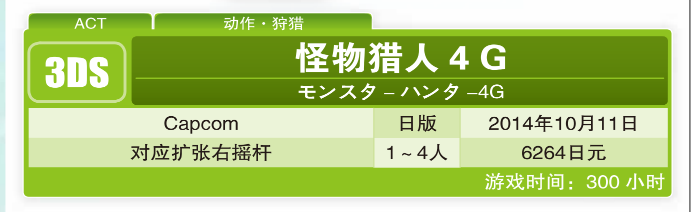
频繁的谜题房间

在类TPS里穿插了谜题的A・AVG，总让我想起《生化危机》。然而遗憾的是，本作的谜题设置类型比较单调，除去个别考验推理能力的剧情谜题以外，基本就是给玩家一个房间，要求玩家以规定的子弹种类，在不被发觉的情况下处理掉所有敌兵。也许是官方自知种类单调，所以想以质量取胜吧，游戏中出现的谜题解法很少重复，活用了场景设置、敌兵种类和子弹特点，一些有趣的机关也仿佛就是为了解谜而生的。像这种追求变化的做法个人非常欣赏，但不得不抱怨——太频繁了。我知道你们很努力地设置了这些东西，但也不用隔三差五地秀给我们看吧？几乎每章都要解决4、5个谜题房间，不管谜题自身设计得多么精妙、多么追求变化，肯定也会觉得疲劳的。而且想刷白金奖杯的话，关系到过关评价的解谜正确率更是丝毫大意不得，一个疏忽可能整个章节都要重新来过，倘若发生的话，也是相当令人疲惫的。而不知该高兴还是该遗憾的是，跟可以降低技术含量攻关部分不同，谜题后期的难度还挺高……面对这个问题，我给大家一个建议：游戏攻略刊载在《掌机王SP》第227辑和《PSV专辑》第12辑上（笑）。



热血推荐

黄金眼评分 24分 文 乌冬


ACT 动作・狩猎

3DS

怪物猎人 4 G

モンスタ－ハンタ－4G

Capcom	日版	2014年10月11日
对应扩张右摇杆	1～4人	6264日元

游戏时间：300 小时

“《MH》系列”在每次正统续作之后，都有再推出一个后缀为“G”的加强版的惯例，相比原版，加强版的内容更为饱满、平衡性也更佳，可以说“G”才是《MH》的真正形态。但遗憾的是随着近年来系列作品的量产化，加强版也越来越“省事”，含金量大不如前，这次要说的《MH4G》就是最典型的例子。

新增内容

新增内容是加强版的看点之一，《MH4G》的新增内容主要包括怪物、地图、据点和剧情等，另外还有一些系统上的改良。不过正如前面所说，由于量产化导致的制作质量下降，新增内容也在缩水，取而代之的是把旧作品中的素材拿来重复使用，这个现象在近几年的《MH》作品中尤为严重，甚至连完全新作中都很常见，就更别说在原基础上制作的加强版了。

新要素里怪物是玩家最关心的，毕竟装备和任务都是建立在怪物的基础上，有多少新怪物才会有多少新装备和新任务。一般加强版里新怪物分成三类，第一类是原有怪物的亚种或特异个体，简单来说就是将原种的怪物变个颜色再加入新招，这个是从第一作就有并一直延续至今的做法，基本只要是正统续作里的原创怪物都会在加强版中加入亚种，这点《MH4G》做得还是很合格的，《MH4》的奇猿狐、鬼蛙等一众新怪物都有了亚种，而且还有连爆碎龙这个小惊喜；第二类是从《MHP2G》开始的加入原创怪物，由于需要重新设计建模和动作，所以数量并不多，《MH4G》就只有封面怪物千刃龙和作为关底BOSS的巨戟龙两只；最后一类是从《MH3G》开始的、将正统续作中删除的旧作品怪物复活，也就是旧素材的再利用，这类是最省事的，连颜色都不用变，而且比起《MH3G》，《MH4G》使用的旧怪物要多得多，光是这次加进来的就有沙龙王、盾蟹、角龙、崩龙、霞龙等，如果再加上《MH4》的岩龙、铠龙、麒麟那些原有的旧怪物，几乎搬了半个《MHP2G》过来，另外像《MH3G》复活水龙这样的旧怪物时还会和作为当时作品卖点的海战关联，为水龙加入专门的水中专用动作，不会有违和感，而《MH4G》里大部分复活的怪物都是直接改些招式就算，很少有利用到作为卖点的高低差或双层地形的动作，让人弄不明白有什么加入进来的必要，当然让盾蟹背着笨重的背壳爬高爬低也不实际，但像霞龙这种本身就是以变色龙为基础创作的怪物竟然也不会



玉等狩猎道具都无法对其产生效果，还有任何攻击都会被弹返，甚至连技能心眼都无效，按照通常的狩猎方法根本无法撼动，这种推翻原来设定的做法还是头一次。

对付极限化怪物需要用到同是本作新增的抗龙石，猎人使用抗龙石后对怪物造成一定伤害才能将其打回原来的状态，这时正常攻击才会奏效，除此之外别无他法。不过就算有抗龙石也不轻松，因为使用抗龙石是有时间限制的，用完后需要等待一段时间才能再次使用，所以没能在一次抗龙石的时间里累积够伤害将怪物的极限状态解除的话，就只能等待下次机会，这种情况在输出有限的单人狩猎时经常出现，如一个小失误或是怪物换区，都有可能导致输出不够。而且就算成功解除怪物的极限状态，没过多久它还会再次极限化，并且每解除一次，下次需要累计更多的伤害才能解除，以及怪物恢复正常的时间缩短，而猎人则没有这方面的加成，可以说越打对猎人越不利。

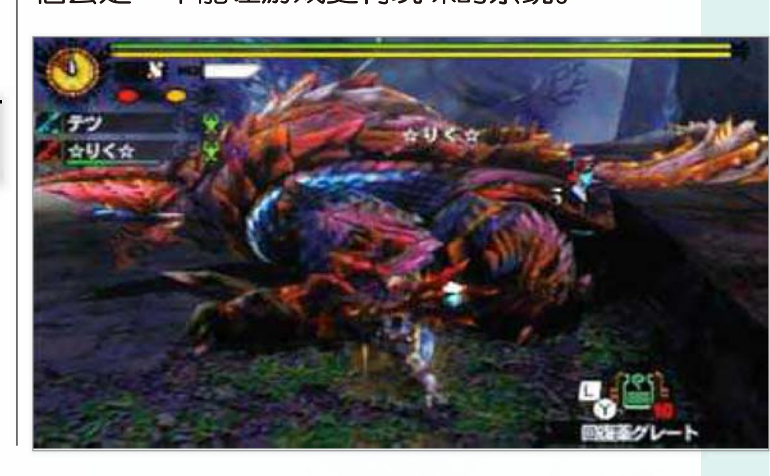
极限状态的出发点是好的，不过可能是没经过全面的测试就推了出来了，结果出现预想外的情况导致游戏难度失衡，让玩家叫苦不迭。如果能根据任务的人数来决定解除状态的累积值，或是加入应对极限化的装备技能，相信会是一个能让游戏更有玩味的系统。

爬墙和爬网，这就有点说不过去了。

旧素材重复利用不仅限于怪物中，在其他的新要素中也有出现，如这次的新连据点东多尔玛就是来自《MH2》的线上模式，不过《MH4》本身就有线上和线下兼用的联机据点巴尔巴雷，完全能够满足玩家的联机需求，不明白为什么还要新加一个联机据点，而且还要G级与上/下位独立开，这样一来，G级联机时要移动到大老殿，下位和上位联机则移动到前作的集会所，实在多此一举。说到新据点就不能不提剧情，剧情虽然不是旧素材，不过却是被诟病最多的地方，主要的原因还是新剧情过短，如果继承《MH4》存档的话不出10小时就能通关，而且剧情薄弱，就是为了解锁新地图战斗街而设，有点小题大做的感觉。而且花了那么多剧情做铺垫，战斗街还是没什么存在感，因为在战斗街进行的任务实在太少，来来去去就是那几个，还有为迎击战准备的各种设施也因为使用方法繁琐，除了巨戟龙外其他怪物很少会使用到，基本也成了摆设。

平衡性

《MH4G》加入了G级任务，因此也要对平衡性进行调整，使玩家挑战难度更高的任务时也能较好地对应，不过本作由于极限状态的存在，使得这个平衡被打破。极限状态是比《MH4》的狂龙化更上一层的怪物强化状态，极限化的怪物更加狂暴，并且陷阱、闪光



结语

随着系列推出速度的加快，现在玩家每年都可以玩到《MH》的新作，可以说是一件非常幸福的事，不过也希望厂商能在质量上把把关，做到数量和质量兼并。最近系列最新作《怪物猎人×》也已经公布，希望能借助新作把系列目前的停滞感打破吧。



三次元空间 3DSpace

7月最悲伤的消息，莫过于任天堂社长岩田聪的逝世。对于接下来3DS的走向，不禁也让人有了些许担忧。好在《勇者斗恶龙》新作的降临，让人对这台掌机又有了信心。希望任天堂能够尽快发布新的直播会，“直接”让关注任天堂的玩家们放下心来。

7月29日

Miiverse大更新

作为任系玩家交流平台而推出的Miiverse，终于迎来了第一次大幅度更新。此次更新让Miiverse变得更加好用，接下来就一起来了解一下。（以下截图为Wii U版Miiverse截图，界面与3DS版略有不同。）

☆相册功能

相册（アルバム/Screenshot Album）是新追加的一个功能，可以保存最多100张图片，且相册不会对其他玩家公开。Miiverse最方便的一个功能就是截图，然而以前每次截图都需要玩家发一条类似微博的东西，大大影响截图效率。此次更新将大大提高Miiverse的实用性。



☆日记功能

以前玩家从游戏中调出Miiverse所发的“微博”现在改名为游戏日记（プレイ日记/Play Journal）。游戏日记必须附图，除了个别不能截图的游戏。除此之外没有明显变化。



☆新增分类

以前Miiverse里每个游戏为一个独立社区，点开游戏名就直接出现所有玩家的游戏日记。如今，社区里也进行了分类。第一类即游戏日记，点开后和以前一样。第二类为手绘投稿（お絵かき/Drawings），收录各路大触所绘制的图片。第三类则是



阿鲁：相册功能简直棒，妈妈再也不用担心我截图时睡着了！

话题论坛（トピック/Discussions），玩家可以在这里投稿并附上“情报交换”、“询问”、“协力”等标签，让问题更容易得到解答，尽快获得帮助。

☆其他变化

间隔连续投稿或评论的时间缩短，玩家可以更尽兴地交流。每天能进行投稿或评论的次数限制为30次，但是从游戏切出Miiverse的投稿不受这个限制影响。

7月22日

索尼克与芭芭拉的逆袭

日服上架了《3D索尼克2》和《大合奏！ 乐队兄弟P 出道版》。《3D索尼克2》是SEGA的作品复刻计划的一环，除了有标配的中途SAVE和选关机能之外，还有十分照顾新手的“金环保留”模式以及无比爽快的“超级索尼克”模式，并且支持本地双人联机。《大合奏！ 乐队兄弟P 出道版》是《大合奏！ 乐队兄弟P 》的阉割版，去掉了作曲功能，让喜欢音乐游戏的玩家可以更单纯地享受本作。游戏内置9首曲子并附带1个货币“番茄”，只要充值就可以从八千首以上的曲目里挑选喜欢的下载。美服方面则有《以撒的结合 重生》和《巨龙幻想曲 西域之章》这两款复古风格游戏，有接触过Steam的玩家想必不会陌生。



7月29日

“《小电脑》系列”的结晶

《小电脑》是NDS时代推出的一款下载软件，可用简单的BASIC语言进行编程、设计一些小程序。在2014年底，这个系列在3DS上推出了最新版本《小电脑3号 SmileBASIC》。本周上架的《小电脑杂志 创刊号》是将玩家用《小电脑3号》所开发出来的34款小游戏汇聚在一起的作品集，另外还有一款同样用这款软件所开发的射击游戏。鉴于本作是《创刊号》，有理由相信之后还会放出续作。



7月29日

SEGA降价庆典

SEGA旗下的作品在每个平台都举行降价促销，最高降幅达到了82%。在3DS平台的降价作品则包括以下5款，夏日炎炎无处去，不妨下载尝尝鲜。本次降价活动将持续到8月19号，只针对下载版游戏。

游戏名	降价后价格
英雄银行	2500日元
英雄银行2	3500日元
节奏怪盗R 皇帝拿破仑的遗产	1500日元
索尼克 失落世界	2000日元
索尼克 世代 青之冒险	1500日元

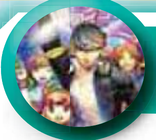
8月5日

暑期降价大促销

一年中最长的假期到来，各大厂商都纷纷打降价牌恨不得让放假的学生们多买几个游戏。降价的游戏包括《潜龙谍影 食蛇者3D》、《星霜的亚马逊女战士》、《苍翼默示录 连续变换Ⅱ》、《不朽之刃》、《喷射火箭Ⅱ 泰凯的愤怒》、《剑士闯魔城》、《神创世界格林西亚》、《漫画工房2》、《可变怪兽》等等。降价只针对下载版，时间持续到8月19日。之前有留意过这些游戏的玩家可要把握机会入手。



终于入手了PS4，为了证明自己玩游戏的实力，借了一张据说难度很高《血源诅咒》（Bloodborne）玩了一番，结果发现连第一关的BOSS也打不过去，哪怕在有高手指导的情况下依旧被BOSS轻松拍死……于是放下了PS4打开PSV想玩个自己擅长的游戏治愈一下，然而发现并没有擅长的游戏（泪）。



初音未来现身《Persona4 彻夜热舞》！



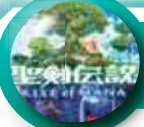
《P4D》预定于8月中旬配信歌曲《Heaven feat.Hatsune Miku（ATOLS Remix）》。本曲由VOCALOID乐曲的人气编曲家ATOLS重新编制，把初音未来特殊的声线与原曲合而为一，配合华丽的舞蹈让原曲演绎出新的高度。另外官方在7月23日发布了补丁，修复了些许游戏中的BUG，追加了对L、R键操作设定相关的机能，让游戏的体验更上一层。



《机动战士高达 战斗要塞》登陆PSV



"《高达》系列"新作《机动战士高达 战斗要塞》于7月16日免费向玩家放出配信下载。本作是一款策略类游戏，玩家要在所有《高达》作品中选出机体编制部队和自己的要塞组成战线，然后和AI或其他玩家进行对战。PVE模式要求在AI的猛攻下死守我方的要塞不被击破，成功后可获得机体或驾驶员等强化自己部队和要塞的要素。PVP时则需要在保证要塞不被击破的情况下击溃对方的防线并破坏要塞，完成后能改变自己的在线排名，排名越高的玩家，战斗结束后获得的战利品越珍贵。游戏本体免费，部分道具含课金要素，且带有奖杯，对高达有爱的玩家可以下载来尝试一番。



《圣剑传说 玛娜崛起》×《最终幻想IV》联动活动



从7月23日至8月9日期间，《圣剑传说 玛娜崛起》与《最终幻想IV》展开了联动活动，其中还包括了《最终幻想IV》的续作《最终幻想IV 月之归还》的内容。在此期间内，《最终幻想IV》的5名角色和他们各自的武器都会作为魔宠和武器登场，只要花费一定的精灵石就能获得。除此之外还有关于《最终幻想IV》中塞西尔&凯茵和高贝兹四天王的限时任务，完成任务后能得到特殊的武器、道具或魔宠。7月28日至8月9日期间，在PS商店界面左上角输入“ペルセウスの弓”并搜索，就能下载同名的限定武器。另外8月7日下午4点至8月9日期间，突击任务会出现御使“ゴルベ–ザ”，击败后能获得拳套“ゴッドハンド”。



《不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版》第二弹追加配信



本作于7月9日开始放出了名为“玄人の足迹”的第二弹追加迷宫配信。这次的迷宫不能带入同伴和已有的道具，且不会出现回复道具，其余的道具也全都是非鉴定状态，难度比上一个配信迷宫要高出不少。一周目共有50层，到达最顶端后能获得觉悟套装的盾牌“サトリの盾”，二周目后迷宫层数增加为99层。



PSV/PSV TV提供刻字服务

从7月21日起，凡是在日服PS商店购买PSV或PSV TV的玩家，即可在商店网页中要求在机身背面刻上文字，让时髦值大大地提升！文字的雕刻位置有三处，内容随意，而且还可以选择字体样式，需要追加500日元。刻上文字，造就全世界仅有的一台PSV吧！下面附上网址：http://www.sony.jp/playstation/store/special/psvita/engraving/



《Persona4 彻夜热舞》特别座谈会

目黑将司×三宅优×日比野则彦×小冢良太



Atlus作曲家

目黑将司

创作出大量“Persona音乐”，受到大量FANS追捧的作曲家。代表作为《Persona3》、《Persona4》等等。本作中收录乐曲的原曲几乎全部出自他的笔下。

自我评价最佳作品



《数码恶魔传说 天魔变》

2004年7月15日发售

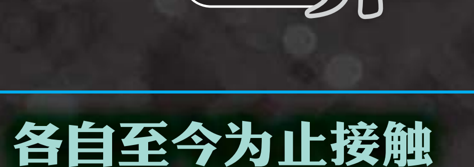
Atlus

虽说也创作了“《Persona》系列”和《真·女神转生Ⅲ 夜曲》等大量作品的乐曲，但个人最喜欢的还是这款作品的乐曲。大家有听过吗?

“Persona音乐”的生父目黑将司、《Persona4 彻夜热舞》（以下简称《P4D》）的作曲家小冢良太、再加上以混音师的身分参与本作制作的三宅优与日比野则彦，一次难得一见的座谈会就此展开。作为其他作曲家的代表，三宅先生与日比野先生将以问答的形式，为我们揭开本作中混音乐曲的神秘面纱。四人对于游戏音乐的种种看法，也会在这次座谈会中窥见一二。

译 白菜

美编 Juxi



各自至今为止接触过的音乐游戏有?

——这次三宅先生与日比野先生作为混音师参加了游戏制作，两位原本对《Persona》这一系列的作品抱有何种印象呢?

日比野则彦（以下略称日比野）：我认识的人当中有人非常喜欢这个系列，所以我知道这个系列还举办过演奏会，是非常厉害的作品。我大都是制作ACT的音乐，总是没什么机会接触RPG类型，因此这次能够以这种方式跟“《Persona》系列”结下缘分，我感到非常开心。

三宅优（以下略称三宅）：一言蔽之就是“时髦帅气”吧（笑）。朋友告诉过我一首听起来很酷的游戏音乐，恰好就是《Persona4》的《Pursuing My True Self》。在爵士风格中加入了说唱等要素，给我留下了极其深刻的印象。

——那么反过来，目黑先生与小冢先生，对于三宅先生与日比野先生的音乐

有怎样的认识呢?

三宅： 还不如说，原本认识我们吗?

目黑将司（以下略称目黑）： 当然认识啊（笑）。大概10年前就有朋友告诉我有个叫三宅优的作曲家很厉害。日比野先生这边也因为"《潜龙谍影》系列"的乐曲而认识，对我来说可是值得尊敬的作曲家。

小冢良太（以下略称小冢）： 我比大家要年轻整整一个世代，还是学生的时候，就以玩家的身分拜听过大家的乐曲。因此这次能够与大家见面真的非常高兴。

——虽说这次的作品有这么多大师联手加盟，但大家平时与作曲家同行有过什么接触吗?

日比野： 我经常通过改编乐曲的工作跟很多作曲家搭过手，应该是接触比较多的吧。

三宅： 还隶属于（BNE）厂商的时候，很奇妙地接触比较少，而独立之后却增多了。但是邀大家一起去喝酒的时候，总是有种被关照的感觉……

目黑： 我可是经常去喝酒的哦。经常跟这次也参加了《P4D》制作的山冈晃先生一起去。

三宅： 这样啊。那么下次请一定叫上我。

目黑： 一定一定（笑）。

——借这次难得的机会想请教一下，如果要举出一款有着除去自己制作的乐曲以外非常在意的乐曲的游戏，那会是哪款作品呢?

日比野： 我喜欢SEGA的《太空频道5》，以崭新的方式诠释了音乐与游戏的接点，之前从未有过能如此享受充满音乐性演出效果的游戏，给我留下了非常深刻的印象。

小冢： 我非常喜欢DC上的《Rez》。其音乐与游戏性跟之前的游戏音乐简直有着天壤之别，令我震惊。

目黑： 我喜欢的是《世嘉拉力》哦。甚至会将SS的游戏碟放入车载播放器中听，就是那么喜欢（笑）。

小冢： 到此为止大家说的都是水口哲也（※1）先生的音乐作品啊（笑）。

※1.水口哲也：游戏监督/制作人。将音乐与影像融合的风格是其特征。

目黑： 啊，确实。果然那是个很厉害的人啊。三宅先生是怎样呢?

三宅： 只举出一款确实很有难度，但硬要说的话就是当年Square的《最终幻想Ⅳ》吧。那段时间刚好是过去的三和弦+电子噪音的游戏音乐在SFC上进化为8音的时候，我还记得那款游戏里弦乐的循环方式非常巧妙。真不愧是植松伸夫（※2）先生的作品啊。现在我也经常会听。

※2.植松伸夫：因担当"《最终幻想》系列"等作品的作曲而闻名的作曲家。



音响监督/音乐制作人

三宅优

除了身为作曲家以外，还以Eutron的别名作为DJ活动着。直至2011年为止都隶属于BNE，负责了"《铁拳》系列"（3以后）、"《山脊赛车》系列"（V以后）等作品的作曲。

自我评价最佳作品



《块魂》

2004年
3月18日
发售

BNE

自己创作的游戏音乐中，个人最喜欢的还要数《块魂》的第1作。那是我第一次担当音响监督，能够放开手脚去创作，因此印象很深刻。

本作中乐曲的概念与制作游戏音乐时的坚持

——三宅先生与日比野先生，在接到这次《P4D》的项目委托时有什么想法吗？

三宅：在接到委托的时候，二话不说就答应了（笑）。参与如此知名作品创作的机会可不多，所以一定要大干一番。

日比野：像混音和改编乐曲这类工作，肯定有比我更加擅长的人在，所以我很意外竟然会找上我。最后当然是非常开心地接受了，而且下定决心要发挥自己的全力。

——参与并非自己创作的游戏音乐的混音机会很多吗？

三宅：近年来变多了。例如《铁板阵》30周年或《山脊赛车》20周年这样，某某作品在某周年纪念要推出专辑时，就会接到很多混音相关的委托。

日比野：的确这样的机会是在逐渐增多。2011年BNE发售的《去度假》这款作品中，我就负责了大约20首Namco过去名作的乐曲混音。

三宅：或许这也跟游戏业界的年数沉淀起来，续篇作品越来越多有关系吧。过去一提到混音，简直都不知从何下手，直到换了新的音序器（※3）才终于跟得上近年来的文化变迁。

※3.音序器：记录数码乐器的数据，然后将其自动播放的机器。

目黑：换了音序器吗？超过30岁以后，要换掉用惯的音序器真是超恐怖的，简直不敢下手（笑）。

三宅：完全没错。当时的痛苦到现在都还没有散去（笑）。

——那么这次两位在《P4D》中负责将《Psrsona4》的乐曲混音，首先请教一下日比野先生，《Heaven》这首乐曲是以怎样的概念来混音的呢？

日比野：听到原曲后，察觉到这是一首旋律非常绮丽、完成度也很高的流行乐。因此我在保留其韵味的同时，进行了符合舞曲要求的混音。旋律中的精彩部分全部保留了下来，在此基础上进行了乐曲的重新构筑。

小冢：听到完成版的时候真是吓到了，那些全部都是现场演奏的吗？

日比野：不是，也有使用音序器播放的部分。

小冢：啊，这样啊。听上去感觉就像是一口气收录的现场演奏，顿时觉得好厉害。能混出如此有迫力的音色，能让日比野先生来担当真是太好了。

日比野：谢谢。这次我还将原曲和我混音过后的乐曲一起拿给了一些爵士乐演奏家听，然后拜托他们演奏了听完后涌出的意境。他们各自都拥有我们完全无法想象的意境，于是我们选取了其中精妙的部分，加入了乐曲之中。

目黑：我认为这是完全发挥了日比野先生个性的乐曲。在乐曲终盘的萨克斯部分，就像是真正的爵士乐演奏家们的曲子一样，让我听得非常感动。

——那么接下来请教三宅先生，您所负责的《NOW I KNOW》又是以怎样的概念来混音的呢？

三宅：听了原曲，没想到竟然是情歌，让我很是吃惊。这次混音的大原则是舞曲，要知道情歌可是跟舞曲差别最大的种类啊。以夜总会的曲子来举例的话，就像是在舞曲的小憩期间插入的慢节奏贴面舞一样，顿时有种被分配了最大级别难题的感觉（笑）。而且委托中还要求不要破坏歌手的歌声，有这么多限制，反而让我干劲十足。另外曲子的旋律也很棒，混音时也有特别注意不要破坏这一点，不然原曲的FANS都听不出来是什么曲子了。毕竟这是由FANS支撑起来的系列，不要将原曲的感觉破坏得太过，反而将这些部分凸显出来比较好。而且我个人觉得最好不要一开始就吓着FANS（笑），于是缓缓地、循序渐进地在进行混音。既然是委托我的工作，自然要尽可能加入我自身的风格，因此虽然原曲是情歌，但我也自负在混音版中成功融入了舞曲一样的节奏感。

目黑：乐曲中渗透出了三宅先生的风格，让我非常欣慰。听说三宅先生接受这份工作时，我想象了好几种混音后的风格，而其中一种与最后的成品完全吻合，真是太让人感动了。

小冢：有Dubstep（※4）的激烈部分，也有情歌的感动舒缓部分，我认为这是一首增添了原曲趣味性的混音乐曲，非常耐听。

※4.Dubstep：源于英国伦敦的一种电子音乐。以浑厚的贝斯音回音搭配鼓声为特征。

——在混音的时候，是否有意识到节奏游戏这一风格呢？

日比野：有特别注意将音色调整为便于节奏游戏加工的形式。而游戏中的成品也非常注重保留了我个人的特性，真是非常感激。

三宅：节奏游戏说是谱面决定游戏的素质也不为过，因此在意识到这一点的基础上进行了制作。实际上我还去了家附近的游戏中心，亲身体验并学到了对于节奏游戏来说重要的因素。如果只是单纯地重复一段旋律，对于节奏游戏来说是很无聊的，因此我特意加入了一些可能让谱面变得花

俏起来的音色。

——游戏的音乐在玩游戏的时候一定会多次重复听到的，关于这一点有什么需要注意的吗?

三宅：那可是需要重点关照的地方。不过根据游戏类型不同，可能需要注意的要点也不同。

目黑：我一般都担当RPG类型，大概ACT的音乐会有所不同吧。

日比野：ACT类型的话，最快10秒左右就会切换乐曲，因此要注意在曲子的最开端就把气氛炒热起来。如果是电影或动画，长的时候有多达10分钟来在乐曲中表现心情的变化，但游戏的话顶多只有3分钟，而近年来的手机游戏里，真的会以10秒为单位来切换乐曲，因此要注意音色的切换不能太生硬。

三宅：格斗游戏的音乐是难以加入前奏部分的，但我是个遇强越强的人，曾经也试过在“Round 1 Fight！”的部分强行加入前奏（笑）。

——那么RPG的乐曲创作方式是怎样的呢?

目黑：RPG中有着各种各样的故事场景，但果然战斗中的乐曲才是最为凸显特征的。例如杂兵战平均在40～50秒就会结束。如果这里刚好进展到副歌的开始部分，玩家就会因为想听一下副歌部分而稍稍延长战斗的时间，这也是我在制作杂兵战乐曲时一定会注意的。

小冢：因为RPG是一种能让玩家玩上数十个小时的游戏类型，因此像是剧情部分呀、迷宫部分之类的，在哪里使用怎样的乐曲，我会事先想好，在注重整体流程的前提下进行创作。

三宅：RPG果然是游戏音乐种类中的亮点啊。乐曲不仅容易融入作曲家的演出效果，也容易让玩家听到最后。能够完整地听完乐曲，对于作曲家来说可是非常开心的。所以我很羡慕能够制作RPG音乐的目黑先生和小冢先生。

目黑：这也是我喜欢RPG的理由之一。

小冢：反过来说，我倒是想听听三宅先生和日比野先生创作的RPG音乐。

三宅：啊，压力好大（笑）。

日比野：与平时不同类型的工作，能为我带来刺激感，做起来非常愉快。在这层意义上，我也希望能接触ACT类型以外的乐曲。比如游戏领域中难得一见的String Quartet（※5），有机会就想试试看呢。

※5.String Quartet：弦乐四重奏组合。一般由两把小提琴、一把中提琴和一把大提琴构成，是目前最主要和最受欢迎的室内乐类型。

——大家都创作过不少游戏乐曲，在至今为止的创作过程中，有没有那种可谓是“绝对不能少”的要素或坚持呢?

目黑：我一般都是从游戏制作的最初企划阶段就



Gem impact董事长/作曲家

日比野则彦

不但是名作曲家以外，也是有名的萨克斯演奏家。担当过“《潜龙谍影》系列”《2》～《4》、《和平行者》的乐曲创作。还为《猎天使魔女》和《深爱+》提供过乐曲。

自我评价最佳作品

《潜龙谍影3 食蛇者》



2004年12月16日 发售

Konami

我最喜欢的是《Snake Eater》。虽说Cynthia Harrell小姐的歌声也非常棒，但和田アキ子女士演唱的日语版更让我欲罢不能。

已经参与到制作中，因此在我心中，与其说是在制作音乐，不如说是在制作游戏。当然创作出一首好乐曲的想法是最根本的，但我还会意识到如何从音乐的方面去积极展现故事的乐趣，让玩家在游戏过程中感受到乐趣和惊喜。我的乐曲听起来都是些主张很强的旋律，也许比较容易让人误解，但我本身真的完全没有在乐曲中卖弄自己实力的意思。所以偶尔也会有被认为不对劲的乐曲（笑）。

小冢：虽然大前提是按照委托的基调来，但我会有意识地将作品靠拢自己能够愉快创作的风格。这样比较能够自然而然地发挥出我的创作力。还有就像目黑先生说的那样，我也是从企划阶段就开始参与制作，因此不仅要让乐曲符合要求，还要思考乐曲放在游戏里感觉究竟合不合适这一问题。像这样一步一步地边思考边制作，真的很愉快。

三宅：把乐曲实际融入游戏里听了之后，也有印象发生了变化的情况。就这一点来说，能从企划阶段就参与真的很好。

日比野：正因如此，我会非常注意将负责整体统括制作人的意见仔细地反映在乐曲里。虽然制作途中也会有一些自己的想法，但如果乱来的话搞不好会破坏游戏整体的感觉，所以比起艺术家视点来，我会更注重以制作人的视点去完成乐曲。

三宅：我认为作为领受工作的一方来说，满足客户与玩家双方面的需求是很重要的。在这基础上，真正创作出自己也觉得很棒的乐曲时，就还要算上自己，满足了三个方面的需求，才会获得让人满足的结果。因为也有交纳日期这一限制，所以并不是100%能同时满足三方的要求，但即便如此也要制作出自己从心底也能向他人推荐的乐曲，这大概就是我的坚持吧。作为一个喜欢听游戏音乐的人，我可不想看到其他玩家小时候听着自己创作的乐曲，等长大后重新一听，却发现这就是骗小孩儿的玩意。我想要用心创作的，是小时候听了以后觉得好听，长大后也觉得自己当时的判断没错的乐曲。

目黑：两位作曲真的相当认真，这份诚意我确实感受到了。对于我来说，一想到有人反复在听自己创作的乐曲，也有羞得满面通红的一面啊（笑）。

小冢：不止三宅先生和日比野先生，参与混音工作的大家都非常认真。而且乐曲各自都有着大不相同的风格，1首乐曲里还加入了各式各样的要素，全都是难以用一句话来概括本质的、拥有深度内涵的乐曲。

RYOTA KOZUKA

Atlus作曲家

小冢良太

《P4D》的作曲家，负责了包括主题曲《Dance！》在内大量乐曲的作曲与混音。而且不仅仅是游戏收录曲，就连各模式的BGM也大都由他创作。

自我评价最佳作品

《真·女神转生IV》



2013年5月23日发售

Atlus

我至今为止创作的乐曲中最满意的就是《真·女神转生Ⅳ》的乐曲。从作品的整体来看也发挥了相当自由的创作风格，给我的印象非常深刻。

最近的音乐，以及游戏音乐的未来

——最近大家有什么在意的音乐吗？也许会跟今后的制作扯上关系。

目黑：我基本上没听音乐，但因为自己的孩子还小，所以最近经常听到《跟妈妈在一起》（日本幼儿教育节目）里播放的乐曲（笑）。

日比野：啊，那首曲子制作非常精良，真是千锤百炼的作品。我也经常听（笑）。

目黑：说得没错，作曲家的名字我一定会去记住的（笑）。还有就是，当然也包括这次在内，像是在演奏会的彩排上，将自己的演奏数据展现出来的情况也逐渐变多了，于是最近就想要把自己的演奏数据弄得稍微好看一点。比如说吉他，由于我是自学的，所以实在是羞于展现给其他人看。另外我原本是弹键盘出身的，也想再练习一下那边，顺便再练习一下打节拍用的动态电鼓（※6），结果就是最近工作重心都在逐渐转向演奏那一边。

※6.动态电鼓：电子打击乐器的一种。

小冢：我最近沉迷于90年代前半的Hip-Hop，特别是经常听WU-TANG CLAN（※7）的初期作品。他们的乐曲有着阴天般独特的质感，虽说我是单纯因为喜欢而听的，但说起来也跟Atlus游戏中常见的荒废空气感比较吻合，或许也能作为一些参考吧。

※7.WU-TANG CLAN：美国的Hip-Hop组合，海外还发售过以他们为主人公的格斗游戏。

三宅：也许跟我做着DJ的工作也有关系吧，最近经常听EDM（※8）。

※8.EDM：电音合成器及音序器常用音乐“Electronic Dance Music”（电子舞曲）的略称。

目黑：这样一说，《P4D》中意外的没多少EDM呢。

小冢：的确。其中三宅先生的乐曲是最接近EDM风格的。

三宅：现在的EDM，可是逐渐在成为能够席卷音乐盛典的主流风格啊。

日比野：然而我最近喜欢的，还是从过去开始就给予我很大影响的意大利爵士乐。现场演奏的时候，演奏者们拿掉谱面，就像心灵感应一样将旋律组合成一首完整的乐曲，我非常沉迷于这种演奏方式。

小冢：在现场演奏会上这样做吗？

日比野：在现场演奏会上这样做哦。当然一开始是比较凌乱的，但多次演奏之后，那种心意相通的感觉令人非常愉快。

——硬件平台比起过去也有了飞跃般的进化，今后游戏音乐若是发生改变的话，大家认为会有怎样的变化呢？

小冢：不单局限于乐曲本身，而是会迎合游戏的场面自然发生变化的乐曲会逐渐增加吧。

目黑：我在几年前也有过同样的想法，但从现状来看并没有变化到这种程度。其实在制作《真·女神转生Ⅲ 夜曲》的时候，我曾经在一段剧情的乐曲中设置了差不多10处标记，想试着让乐曲配合剧情产生复杂的变化，但与制作时的辛苦比起来，成品似乎并没有什么像样的收效（笑）……

小冢：这样啊。

三宅：但是音声本身变得更加复杂是确凿无疑的。只是游戏圈子里大多数人并不是怀着要让游戏音乐整体进化到什么地步这一目的去进行创作的。比起国内，我最近倒是觉得海外的游戏FANS对此的反应正在逐渐变大。

日比野：对此我也深有同感。实际上我这边来自中国的工作委托也增加了不少。还有我在马来西亚也有工作，而当地的国际学校正在流行一种以iPad来玩RPG，进行科学或数学教学的风潮。而且那款RPG做得非常正统，可不能因为它是教学游戏而小看它，这让我感到游戏正以其他的形态慢慢扩散开来。游戏音乐或许也被需求着这样的变化吧。

——那么最后，请向正在《P4D》中愉快游戏的玩家说上一句话吧。

三宅：由我担当的《NOW I KNOW》，利用歌手的延音，导入了舞曲中用于炒热气氛的Buildup手法进行表现。希望大家可以仔细感受那个部分。当然其余也有很多融入了我的坚持所创作的部分，请与游戏一起享受乐曲带来的乐趣吧！

日比野：混音版的《Heaven》是保留了原曲出色的旋律，并由诸多爵士乐演奏家各自诠释后，融合而成的乐曲。希望大家能体会到其中的乐趣。

小冢：本作请到了大量的作曲家参与制作，是一款能让玩家享受到“Persona音乐”更深层次乐趣的作品。还请大家多多支持！

目黑：大家的混音成果真的非常棒，我们的小冢也努力创作了非常好听的乐曲。我们对于这款作品的质量有着相当的自信，希望大家都来感受一下。



《大逆转裁判》访谈特集

走近业界

译 子罗 编 白菜 美编 Juxi

“《逆转裁判》（以下简称《逆转》）系列”最新作终于发售，想必有兴趣的玩家都已经拿到游戏并沉浸于剧情之中了吧。由著名系列制作人巧舟担任导演的这部作品在创作的过程中究竟有哪些趣事与秘闻？在音乐与角色的设计上又有什么样的执着？剧本家的矜持与艺术家的思路，造就《大逆转》之路有何坎坷，众多不曾公开的内容将在本篇访谈中逐一披露。



导演 巧舟



“《逆转》系列”之父。从第1作开始至GBA平台的《逆转3》，以及DS平台《复苏的逆转》中担任企划、脚本与导演。在《逆转4》中担任故事原案与总监修。

制作人 小岛慎太郎



“《怪物猎人》系列”的助手导演。3DS/PS3《终极军团》的制作人，同时也是预计今冬发售的3DS新作《怪物猎人×》的制作人。

作曲家 北川保昌



著名作曲家。参与创作了Wii《龙之子VS卡普空 究极全明星》、3DS/PS3《终极军团》等众多作品的音乐。

艺术导演 涂和也



著名角色设计师。代表作有“《龙战士》系列”、《DEMENTO》、《复苏的逆转》与《逆转4》等众多作品。

开发秘话！从无到有的制作之路

全新的《逆转裁判》终于面世！

——新作制作完成后，心情如何呢？

巧：自2013年起，我就一直为了完成本作而努力。如今总算修成正果，一想到大家正在玩本作，内心不免有些激动呢。

小岛：作品完成前的最终调整让游戏的有趣度更上了一层楼。游戏有一定难度，希望能与巧老师一起进一步向大家传达《大逆转》的魅力。

——回想开发过程，最让您印象深刻的是？

巧：因为这次要制作一个全新的世界观，所以在剧本创作上花费了比想象中更多的时间。说来，开发过程中我曾入院约1个月，刚好就在《大逆转》的发布时期。因为必须赶紧定稿正式的Logo，于是我只好在医院给决定稿签名。现在看到那个Logo，似乎还能闻到“医院的味道”呢。

众人：（笑）。

——巧老师入院的那段时间，小岛先生又是什么样的心情呢？

小岛：当时巧老师曾说：“我也不知道什么时候能治好。”让我一阵头晕目眩。内心虽担忧巧先生的身体情况，还是忍不住问他：“能把笔记本电脑带到医院去吗？”

巧：还有，入院的那段日子正好是赶制最终话剧本的时期。所以这次的剧本还真有点“难产”的感觉……

小岛：我虽与“《逆转》系列”前作无关，是位新制作人，但在“难产”的那部分里也感受到“诞生”的痛苦呢。在那让人忧心的情况下，仍能创作出如此非凡的剧本，真不愧是巧老师。还有，这是我第一次参与“《逆转》系列”作品的开发，在前期审阅、作品制作以及最终调整的每一个步骤中，游戏都在进一步完善并增加趣味度，实在让人叹服。

巧：怎么说得最初的版本不怎么有趣似的……

众人：（笑）。

最初只打算展现伦敦的故事

——“学生龙之介前往伦敦并成为律师”这个设定，是从一开始就定好的吗？

巧：说些仅限于我个人想法的内容吧。其实比起“学生主角”，本作构思的起源更偏向“夏洛克・福尔摩斯”的存在。所以一开始还曾有过让一名拥有特殊能力的现代日本人穿越时空，回到旧时英国的想法。不过这样一来，设定上的内容就过于复杂了。因此最后还是决定让成步堂的祖先从日本乘船前往英国。到拍案决定这个设定，差不多花了1个月的时间吧。

——原来如此。话说回来，从第1话开始，内容就特别多呢。

巧：关于这一点，也许是因为故事的舞台改为明治时代。虽然很想尽早开始裁判，可在裁判之前还有许多必须提及的内容。并不是故意把内容做得这么多的。

——也就是说，最初也有把第1话直接定在伦敦的可能性？

巧：其实在一开始，我是想让故事直接在伦敦起步的。毕竟为了一个序盘特地做个日本法庭，那也太奢侈了。可是以涂老师为首的开发人员们都认为“应该从日本开始”。“既然大家愿意去设计日本法庭，那就这么办吧。”因此故事才会从日本开始。



音乐创作！

注重时代感的《大逆转》配乐

从共同推理的配乐开始构筑作品世界观

——为本作创作的第1首配乐是哪一首呢？

北川： 第1首曲子是共同推理，抱着“先从这首曲子开始构筑世界观”的想法，我与巧老师一起构思了这首配乐。然而在正式开始制作后，立刻遇到了许多问题。编曲后，我总会把曲子放进与巧老师交流用的文件夹里，所以不合格的曲子残骸也在不停增加（笑）。共同推理主题曲的创作，从头到尾都是在黑暗中摸索出来的。

——最后是如何完成这首曲子的呢？

北川： 共同推理是福尔摩斯与龙之介两人的联动，曲子却把重点都放在福尔摩斯特有的风格上。最后在10个版本、约20首曲子中挑选而出。实际上，福尔摩斯的主题曲也是从这首曲子衍生而来的。共同推理的曲子曾在最初公开的官方影像中使用，所以其实在福尔摩斯这个角色还未正式公开的时候，角色主题曲的来源就率先公开了呢。

巧： 接下来制作的曲子是龙之介的主题曲吧？

北川： 是的。过程比共同推理的曲子更为坎坷。毕竟主角的主题曲就相当于游戏的颜面啊。

——北川先生认为“《逆转》系列”的音乐是什么样的呢？

北川： 身为一名《逆转》玩家的我，从系列第1作就一直玩到现在。

巧： 真的吗（笑）？

北川： 真的啊！在我个人的感想与解释中，《逆转》的音乐是十分有游戏配乐风格的音乐。过去虽受容量与音数的限制，但也在限制的范围内尽可能多地加进了内容。因此以前的游戏乐曲大多风味醇厚。《逆转》也有这种特点。正因如此，尽管3DS已经能够发出与CD相当的音质，《大逆转》依旧保持系列特色，注重于节奏感，在反复的测试与推敲中创作。

《大逆转裁判》特有的音色与方向性

——北川先生过去曾在《逆转》与其他公司的联动作品中参与制作其音乐部分，在制作《大逆转》时，是否有改变当时风格的想法？

北川： 这是当然的。或许在音乐的方向性上是有一些类似，但那个联动作品终究该归类为一次“祭典”。我必须把当时的创作思路放在一边，边与巧老师探讨《大逆转》的方向性，边好好思考新的方向。在决定大致的世界观与方向性后，再让巧老师听我所创作的曲子，不断重复着认可与修正的过程，最终得到成品。尤其是共同推理与龙之介的主题曲，就在这样的模式中诞生。

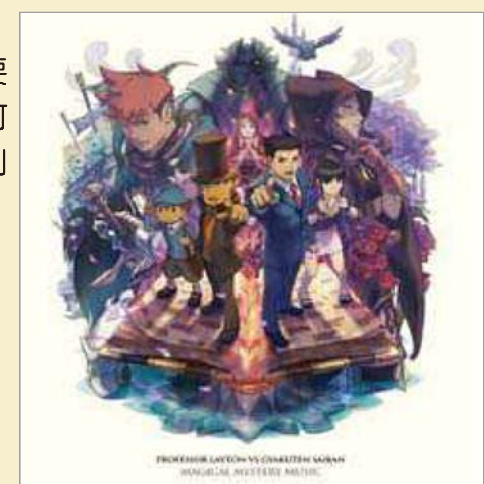
——也就是说，在注重“明治时代的音乐特色”的同时进行创作吗？

北川： 是的。配乐当然不能无视时代设定，因此我还在19世纪时期也会有的乐器中尽可能地选择了适合《大逆转》的品种。举个例子，侦探部分的金管乐器演奏部分中就曾出现差别。

——在巧老师的想法中，最初对《大逆转》的曲子有什么样的概念呢？

巧： 过去我一直沉浸在《逆转》的电子音中，那款联动游戏让我首次接触到那种由交响乐团演奏、宛若大祭典般的乐曲。因此我拜托北川先生，希望他能创作出那种风格的配乐。其实在前作已经开始使用真实演奏配乐，但这次，我希望乐器的谱面能更简单一些。还有，我希望曲子里有那种“英吉利的感觉”。不过我也搞不懂什么是所谓的“英吉利感”就是了（笑）。

北川： 若要举例说明何为“英吉利



▶Capcom与Level-5联合制作的《雷顿教授VS逆转裁判》中，北川保昌也参与了音乐的创作。

感”，是不是甲克虫乐队那种感觉呢（笑）？总的来说，《大逆转》的配乐最终制作成了那种小巧整洁的室内乐风格。若单纯地制作成奢侈豪华的曲子，就会与大家所想象的时代有所差别。

巧：我还对你提过音色的选择问题呢。我觉得用钢琴音色会显得有些奇怪。可只用弦乐器与管乐器的话，音色的差别又太小。该如何拓宽曲子的幅度，我们做了许多实验。最后在加入西班牙风格的要素后，立刻有了让人惊叹的改变。大家都知道，夏洛克·福尔摩斯喜欢拉小提琴，所以我们也准备了专用的小提琴音色。不过要说明治时代的日本，果然还是要和式乐器吧……

北川：然而和式乐器的要素却几乎消失了（笑）。另一个常与巧老师商讨的问题是曲子的发声方式。编曲简单的乐器很容易显现其轮廓，就算空间再如何宽广，也能让人感受到这是在狭窄的室内演奏的。这些问题也是这次用室内乐的原因之一。另外，巧老师对曲子的“机能”也相当执着。每首曲子都得履行好指定的职责，半点不让步。

——有没有让巧老师一次过的曲子呢？

北川：记不大清楚了呢。大概有那么一首吧。

巧：还出现过我认为曲子不错，却用在其他场合的情况（笑）。

北川：顺带一提，上交曲子后我会前往巧老师所在的楼层看看他的反应，站在5米开外我就知道他会给出什么样的回应了。

——是因为坐在位子上聆听曲子时的巧老师的表情吗？

北川：当巧老师隐隐微笑，那就很危险了。就算给出“不错”的评价，也会指出许多小问题来（笑）。总的来说，只要达成“曲子质量”、“机能”与“逆转风格”这三个要求，就是一首OK的配乐。

角色设计！故事中众多角色的诞生秘话

热血大学生律师

亚双义一真

帝都勇盟大学的学生，同时也是龙之介的好友。身为一介学生却获得律师资格的英才。

开发者如是说！

同级生绝对更热血！

——亚双义的名字由来是？

巧：来自数字单位的上级单位“阿僧祇（注1）”。

涂：设定初期，他并非主角的同级生，而是年级比较大的律师前辈。在龙之介设定为学生后，巧老师认为“亚双义也设定为同级生会更热血”，于是商讨后更改为现在的设定。从结果来看，身着学生制服的两人站在一起也更能强调时代感。本来按照巧老师的想法，既然龙之介是第1话的被告，玩家就应该以亚双义的视角来开始游戏，然后再切换为龙之介视角。

巧：可这么做的话，这个角色就太犯规了些，最终还是改掉了。说起来，亚双义与龙之介戴臂章的位置是反过来的吧？

涂：考虑到游戏的画面，才会如此设定。亚双义站在龙之介的右方，从龙之介（玩家）的视角看过去，戴在左手才能看清楚。另外，在我心里龙之介是个左撇子，同时也希望臂章能与刀形成对角线的配置。

注1：阿僧祇是佛教中表示时间的概念，为10的140次方年。

大和抚子法务助士

御琴羽寿沙都

以法务助士的身分辅助龙之介。是连载于海外杂志的侦探小说《夏洛克・福尔摩斯的冒险》的忠实粉丝。

开发者如是说！

王道正统派女主角

巧： 以前的女主角都拥有灵媒、魔术等特殊能力，这次倒是真的设定了一个正统派的女主角呢。

涂： 对于设计者来说，当时的资料只有巧老师提供的关键字“大和抚子女学生”，实在难以设计出特征。因为不想在和服上加太多多余的东西，最后整体成为一个有些禁欲色彩的角色。

巧： 设计发型也费了不少功夫吧？

涂： 是的。设计龙之介时也有这样的问题。由于受限于明治的时代感，不能设计得过于现代化。为了从明治时代也有的发型中挑选出能够体现角色个性的设计，真的费了一番功夫。还得尽力找出其中的平衡……如果把蝴蝶结与和服的颜色设计得太显眼，也会瞬间变得像现代风格的和服。尤其她还是日本方面的主要角色，我想尽可能地把她设计得简练一些。因为巧老师提出“希望有什么特征”的意见，所以我又增加了袖子里放着许多东西的设定。

巧： 就我来说，当然希望“所有角色都有自己的特征”，因此想在寿沙都身上也设计个什么小机关。

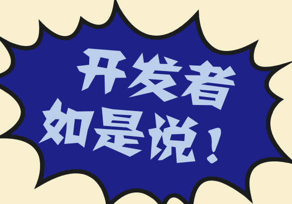
——所以才会有柔术高手这个设定吗！

巧： 不不不。“寿沙都过肩摔”之类的设定都是在角色设定好后自然诞生的。

医学博士天才少女

爱丽丝・华生

福尔摩斯的同居人，天才少女。以与福尔摩斯有关的事件为基础创作了小说《夏洛克・福尔摩斯的冒险》，并在杂志《Strand Magazine》上连载。



为了进一步扩宽世界观



巧： 爱丽丝的设计花了很多时间呢，我记得我并没有提出太多要求。与福尔摩斯住在一起、在杂志上连载小说、医学博士与天才少女，大概就这么多吧？

涂： 是的。为了确定这个角色的方向性，我花了不少时间。只要看看这个角色的发型，大家就会明白吧。爱丽丝这个角色的设计故意无视了时代感。其他角色都各自受制于作品的时代背景，但爱丽丝这个角色还有着扩宽世界观准则的任务。

——头发尾端设计成心形了呢。

涂： 这就是最大胆的地方了（笑）。说来在制作最初，巧老师就曾找我商量，“不如把华生设计为少女吧，你觉得如何？”

——也有不设定为少女的可能性吗？

巧： 不不，一开始就想把这个角色设定为少女。因为你想想嘛，从游戏角度来考虑，华生得作为游戏角色与福尔摩斯站在一起，结果却是大叔和大叔，那也太（笑）……

拥有死神异名的检察官

巴洛克·班吉克斯

拥有“死神”异名的中央刑事裁判所检察官。传说在他负责的法庭上不存在获救的被告。龙之介在伦敦首次挑战的裁判，正是他蛰伏了5年后的复出之战。



开发者如是说！

注重于黑暗的氛围

——设计这个角色是在得到“死神”这个关键字之后吗？

涂： 这个角色几乎是一次过的。或许该这么说，我花了很长的时间对这个角色做更改与修正，到展现给巧老师看时，已经是千锤百炼的成品了。展示的方案虽然少，但我个人丢掉的方案却很多。

巧： 确实如此，印象里并没看过多少个方案。好像是在开发了一半后才绘制出原画的吧?

涂： 因为中途听说还不确定到底会不会使用“死神”这个设定。我提前设计了许多衍生与变种，最终定稿与原画的绘制却放到了后面。

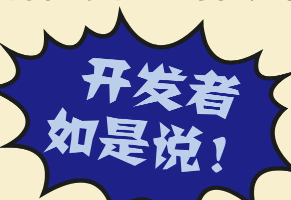
巧： 原来是这样。说真的，每次都不知道该如何设计作品中的检察官角色，尤其这次还起用了福尔摩斯与新的时代背景，需要考虑的方面也随之变多，所以定稿也推迟了不少。不过这个角色仍是在我只给出“死神”关键字的情况下设计出来的。

宿命的检察官祖先

亚内武士



名震大审院的实力派检察官。是“《逆转》系列”的老臣子“亚内检察官”的祖先。



要设计出“亚内风格”

——在明治时代却穿着这种服装，还梳个发髻，太好笑了。

巧： 故事设定的时代大概在明治30年前后，听说在这个时代确实还存在做这种打扮的人呢。关于亚内检察官的设计，我们几乎没怎么讨论过，一下就决定好“武士礼服”之类的要素了。“亚”的家纹也定得很快（笑）。

涂： 亚内发髻的设计几乎是一次就OK了。接下来也就改了改颜色，让原画更偏向于“亚内风格”，还有修改一下眼镜形状之类的。这个时代的主流是圆形眼镜，但弄成圆的就会减弱那种亚内风，所以故意设计成四角的形状。

巧： 原来亚内的标志性特征是“眼镜”啊。

西餐厅的服务员

细长悟

西餐厅的服务员，梦幻的服务姿态使他在妇人间拥有很高的人气。胃不好、身体虚弱、还有点贫血问题，这次他会作为杀人现场的目击者之一做出证言。

开发者如是说！

强调那份独特的存在感

——细长这个名字的由来是？

巧：就是细长的身体线条加上虚弱的书生设定。让人有种虚弱却能长命百岁的感觉。

涂：细长这个名字由始至终都没有改过。这可是很少见的（笑）。

——动作也特别有趣！

涂：个人认为他在剧情中的表现会让他成为重要的角色，所以特别用心，把他设计得比其他角色更为严肃，同时也拥有出色的演技。我记得在一开始，我还为序盘的登场人物全是些大叔角色而有所担忧呢（笑）。所幸他最终还是成了一个表情丰富，同时保有其独特存在感的角色。

——设定画中，细长拿着的毛巾上画着个可爱的小鸡呢。

涂：其实之后还改成了更具时代感的小鸡，可惜在开发中途因各种设定的变更而失去展现的机会，最后直接删掉了。

巧：我也曾以“小鸡过度可爱”的理由提出反对。之后经过多次商讨，在最终结论出来之前就不知不觉地消失了。

涂：我的想法是在角色做某些动作时，玩家能看到毛巾下摆隐约出现这么一只小鸡。遗憾的是最终未能采用。

俄罗斯高级船员

米特洛夫・斯特罗加诺夫

在蒸汽船阿莱克雷号上工作的俄罗斯高级船员，虎背熊腰，个性暴躁，拥有大海男子特有的气概。事发当日，他在一等船室区域负责警备工作。





大肆展现俄罗斯风范

——有没有巧老师特别执着于细节的角色呢？

巧：关于斯特罗加诺夫这个角色，我并没有做太多指示吧？

涂：是的。不过在我脑中早有“俄罗斯船员就该这样”的想法了（笑）。为了更容易分辨特征，我在设计时注重于与伦敦日本都有所不同的俄罗斯感。身材魁梧，眉毛也淡得几乎看不出来。

巧：水手服的领带部分还故意做成鱼的形状呢。

——哇，真的是鱼！我都没发现呢。说来，这个角色的名字由来是？

巧：其实他的名字改了好几次。一开始好像是尼克莱？有人提意见说跟尼克米娜站在一起就变“尼克尼克（注2）”了，不好分辨，所以最后改成这个名字。

注2：尼克尼克日文ニコニコ为微笑的意思。

名门俄罗斯芭蕾团的舞者

尼克米娜·波尔希比奇

俄罗斯名门芭蕾团的领舞者。为了逃往美国而登船的15岁少女。自称为“尼克”。





在诸多限制中构筑角色

涂： 在开发初期，她好像是“俄罗斯美女”的设定吧。

巧： 还有“舞者”这个关键字。

涂： 有吗（笑）？在最初的设计提交后，有人提议说年龄太大，所以又改得年幼一些。随后的设计过程中出现了综合角色特点的新提案，还把关键字改成了“俄罗斯的妖精”。

——这是在调整中增加角色的个性啊。

巧： 比起关键字，尼克米娜有许多来自游戏剧情的限制。是个因游戏诸多内情而不停更改的角色呢。

涂： 我对她做了许多增减，角色的动作也被限定。是个抱有许多秘密、苦不堪言的角色。而且她的服装也得特别严密。不过因为她是游戏序盘珍稀的女性角色，为了让她的容貌与整体气氛都有俄罗斯美少女的风格，我也下了不少功夫。

大英帝国的首席法官

哈特·沃尔特斯



握有律师任命权的司法核心人物。是一名拥有压倒性威压感的英国绅士，同时也有钟爱精密机械式钟表的意外一面。



知性的印象来自独角兽

巧： 由于其阵营与身分，设计应该是与班吉克斯同时进行的吧。

涂： 加入钟表的要素是在开发的后半时期。最初我给出的方案是更魁梧、更接近军人的方案，不过巧老师却认为设计得知性些会更接近角色的设定，所以调整为现在这种样子。比起强壮的肉体更注重于其知性，最终设计成圣职者般沉稳肃穆的角色。隐藏要素是独角兽，同时也是这个角色的主题。独角兽在英国的纹章上也有出现，沃尔特斯握着那支手杖其实也是独角兽的角。

巧： 原来如此（笑）。

——沃尔特斯这个名字充满威严呢。

巧： 这个名字来自当时我正在挑战的“智慧之轮”，魔金益智玩具的名字。有兴趣的话请挑战看看，真的超难（笑）。

涂： 咦？原来是益智玩具吗？我还是第一次听说呢（笑）。当时我还听说沃尔特斯是“漩涡”的意思，所以跟独角兽融合设计出这个发型。其实主要概念图的云朵也是配合这点而画成漩涡的形状。

巧： 另外在动态方面，我大胆在他的执务室试飞了一群鸽子，效果让我十分中意。最后也真的让鸽子飞起来了（笑）。

自称专业小偷的少女

吉娜・雷斯垂德

在伦敦东区与孤儿们一起生活、自称专业小偷的少女。将作为事件的目击者之一，站在法庭的证人席上。

开发者如是说！

名字与设定都大幅变化

巧：吉娜是最后定稿的角色，连最初设定时的名字都改了。一开始好像是叫贝利安・拉奇吧，但在剧本的编写与修正过程中角色定位也出现变化，最终给她安上“雷斯垂德”这个姓氏。想必喜爱福尔摩斯的读者已经从这个名字察觉到什么了。

涂：不光是名字，设定也同时出现大幅变化，整体设计得推翻重来。我记得巧老师还曾对细节做出这样的提议：“因为没钱，所以衬衫不用太合身。”

——设定改变后，设计上也得费一番功夫吗？

涂：这个角色不但得配合变更的设定，还要考虑剧本的要求等诸多方面，加上角色的定位与个性，确实下了一番苦工。看上去得有男孩子气的一面和贫穷的生活感，还要有少女特有的氛围，要想取得三者的平衡，真的有些困难。

慷慨富裕的名士

克泽尼・梅根达尔

慷慨捐赠公园与图书馆等公共设施，富有得可疑的英国绅士。在乘合马车的杀人事件中，他委托龙之介为自己辩护。



表情尤其重要的角色



巧：他是让龙之介第一次站在伦敦法庭的值得纪念的人物，我得好好考虑到底该给予他什么样的定位。玩家该对他抱有什么样的印象？又如何让人产生想要为他辩护的冲动？诸如此类的问题，让我们讨论了许久。

涂：第一眼该感到可疑还是让玩家觉得这是个好人？最终的定稿看起来相当可疑，但却对他的表情演出做了细致的调整。

巧：因为剧情上的要求，这个角色还有身材矮小等几个要素。所幸最后并没有出现太多问题，很快就完成了。

涂：是啊。梅根达尔的头字母“M”与英文中金币的“M”是一致的，所以在各个部位做出相应的外观设计。梅根达尔同时也是一位名士，为了突出那种有钱人的感觉，还加入了金色的点缀效果。这个角色有抛金币的动作，包括这个动作在内，每个细节的设计都体现出他的特性，“钱多得用不完”。

——名字的由来是？

巧：这点就不用特别说了吧？（注2）

众人：（笑）

注2：梅根达尔的日文音似めぐんだ，意为“恩赐”。

善用四字熟语的日本留学生

夏目漱石

奉日本帝国政府之命前往伦敦研究英语的留学生。懦弱怕生，爱用四字熟语来表达自己的感情。三色猫“吾辈”是他在伦敦惟一能敞开心扉的朋友。

开发者如是说！

让真实人物登场的理由

——让夏目漱石登场的意图是什么呢？

巧：因为调查后发现夏目漱石刚好在这段时间前往英国留学。而且还真的在贝克街住过一段时间。

——那是在他成为文豪之前的事呢。

小岛：是的。听说要让这个人物登场时，我也有些错愕。但在得知他当时真的在英国留学后，我开始觉得这个点子很有意思。当时还曾苦恼该把这个人设计成什么样，没想到最终竟会变成一个这么好的角色。

巧：我记得那时给出的关键字是“压迫感”吧?

涂：是的。最初说过想把他设计成目光有些病态但表情十分丰富的角色。我画了许多表情原画，但要把原画中的微妙表情的演出重现在3D模型上，也是一件很困难的事。

漱石之友

吾辈

巧：本来还想在西装上加一件“棉和服”，更突出角色的日本特色。但在各种尝试之后，最终变成总是“瑟瑟发抖”的设定了。

涂：本该是因为寒冷而瑟瑟发抖，所以才穿上了“棉和服”。可在不知不觉中最初的决定稿“棉和服版”就这么消失不见了呢（笑）。

——他饲养的三色猫也很可爱呢。

涂：猫猫“吾辈”是在绘制漱石的设计图时自作主张加在漱石脚边的。因为我也想设计个动物角色嘛（笑）。没想到能冠上“吾辈”这么出色的名字，我感到十分高兴。



结语

小岛：各位玩家若能在阅读这篇访谈后再去攻略游戏，一定能从中找到更多的趣味。游戏将以优秀的节奏推进，角色们也各有各的特点，还配有十分出色的音乐。希望大家能够喜欢这部作品，谢谢各位。

栏目主持：虫无兮　文 纸鸢

便携领域

将“预约抢购”融入到手机的销售中并获得空前成功，这是小米对国内手机市场形成冲击的一个法宝，也因此尝到了前所未有的甜头。然而这种毫无技术含量的模式，很快被其他国产手机厂商效仿，其中学得最淋漓尽致的要属华为和魅族。从2014年下半年到2015年上半年，魅族推出的所有性价比机型都需要“抢购”，华为更是从低端到高端、只要是新机都要“抢抢抢”上几个月。让抢购愈演愈烈的这两家厂商，不约而同地选择在2015年上半年最后一天推出了全新的“性价比旗舰机”。



情报室

魅族发布2015全新性价比旗舰机MX5



6月30日，魅族发布了全新的MX5。新机器选择了铝作为材料，机身最厚处7.6mm，重量149g。机身弧据说经历了重新设计，为的是确保更加出色的握持感。正面的Home键整合了指纹辨识功能，识别效率较之前提升了81%。此外，魅族近来主推的mBack功能也加入其中，看来是决心用这种设计来改善单手操作体验了。

硬件部份，MX5采用了定制版2.2GHz联发科Helio X10处理器，辅以PowerVR G6200 GPU和3GB RAM，被称作“魅族有史以来最流畅的手机”。同时，MX5还配备了一块5.5寸的1080p分辨率Super AMOLED屏幕，搭配支持“mCharge”定制快充技术（半小时可充50%）的3150mAh电池，续航力方面估计会有不错的提升。

在拍照方面，MX5的主机仍搭载了2070万像素的索尼感光元件，特别之处在于其下方的双色温补光灯，内部还藏着类似LG G3那样的激光对焦模块，魅族声称0.2秒便能完成对焦。正面的自拍摄像头的像素则增加到了500万。至于内在，MX5运行的是基于Android 5.0定制的Flyme 4.5，副总裁杨颜称其为至今为止“最稳定、最流畅、最省电”的系统。

MX5已经于6月30日开放预订，16GB版价格为1799元，32GB和64GB版本分别定价1999元和2399元。

华为发布2015全新性价比旗舰机荣耀7




华为为旗下荣耀品牌的新旗舰荣耀7的造势非同小可，根据之前一系列的曝光，基本上荣耀7就是一台小号的Mate 7，而6月30日的发布会也证实了这个流言。从外观上说，荣耀7的背面造型几乎跟Mate 7如出一辙，不过其喇叭口换到了金属机身的底部，而且左侧卡槽下方也多了一颗被称作“智灵”的特殊按键。双击它之后可以进入“情景智能”界面，用户会看到天气、新闻、航班信息、通知提醒等内容，类似Google Now的效果。如果长按“智灵”的话则会启动语音助手，可以实现一些智能操作，例如查看热门微博、直接发微信给某人等。

规格方面，荣耀7采用了华为自产的八核心2.2GHz麒麟935处理器，同时有3GB RAM、5.2寸1080p分辨率屏幕、16和64GB两种存储容量（支持最高128GB的TF卡扩展）和支持9V2A快充的3100mAh电池。相机部分，背后是支持相位对焦的2000万像素主摄像头（索尼IMX230感光元件），正面是800万像素的前置镜头。值得一提的是，这次连前置摄像头都配备了LED补光灯。荣耀7的其他特性还包括双卡双待，并且可实现双通道数据智能下载（中国移动/联通4G加中国电信3G同时下载）。至于内在，运行的是基于Android 5.0的EMUI 3.1系统。



荣耀7分为四个版本，16GB中国移动版售价1999元，中国电信版和移动联通双4G版均定价2199元，三者均从7月1日起开放预售。此外，还有64GB容量的全网通版本，不过售价高达2488元。值得一提的是，在发布会最后华为还简单介绍了一款可穿戴设备新品荣耀手环Zero，除常见的健身功能外，还支持显示手机上的通知信息，不过这个手环要等到8月的时候才会公布细节。

iPod系列推出升级版



苹果7月15日悄然更新iPod产品线，其中iPod shuffle和iPod nano产品线的更新主要集中在外观方面，增加了包括金色，电镀蓝，紫红色，经典黑，粉色和灰色在内的全新配色。

而全新的iPod touch则在硬件方面有了较大的提升，主要升级包括全新的A8芯片和800万像素iSight摄像头，颜色也增加到了6款，分别为深空灰色、蓝色、金色、粉色、银色和红色。全新iPod touch 16GB版售价1498元，32GB版1898元，64GB版2298元，128GB版2988元。和上一版相比，全新iPod touch摄像头从500万像素升至800万像素，达到和iPhone 6、iPad Air 2相同的水平。

阿鲁：荣耀7好像很不错，要不要把用了三年的三星给换掉呢……

技术宅

不再"书到读时方恨少"——Kindle阅读器入门版试用







虽然对Kindle的大名早有耳闻，加上本身对便携设备的喜好，纸鸢曾经关注过一段时间的电子类产品。但是由于自身的阅读量已经连年走低，生怕买回来之后成为压箱底的摆设，因而最终还是没有尝试过此类产品。直到上个月，恰逢国内某电商周年店庆活动，可以使用24期免息分期付款购物，于是借着这个机会入手了一台499元的白色Kindle阅读器入门版。

一拿到Kindle，第一感觉是包装相当简单朴素，一个黑白相间印有图书介绍的外部封面套在一个黑色的盒子上，将二者抽离开来后可以看到黑色盒子上的白色一次性开封提示，有效防止用户买到二次出售的设备。

Kindle的屏幕是黑白的，有几层灰阶，是典型的电子墨水屏，平时屏幕显示图片和文字的时候不会浪费电力，只有在翻页刷屏的时候才会耗费一部分电力，因而平日里也不用刻意去关闭Kindle的屏幕，所以开封后看到的Kindle屏幕是开着的，上面显示着设备的一些信息。

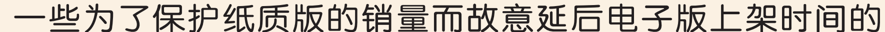
拿到手里的入门版Kindle重量适中，单手握持不会有任何负担，因为它本身就是要让使用者有"看书"般的体验，所以除了屏幕模仿实体书籍之外，握持上也在尽量贴近真正的书本。外观上，除了一个6寸的屏幕之外，就只有正下方的USB口和一个实体按键，设备周身再无其他多余的按键。这惟一的按键，用途也只有短按锁定屏幕和长按开关机，而开关机功能基本上是用不到的。USB口和智能手机的一样，可以用来充电或者连接电脑。顺便一提，出于控制成本和环保减排的考虑，Kindle本身不标配充电器，惟一的配件就是一个USB线。基本上Kindle的充电需求比起智能手机来说几乎可以无视，官方宣称每天阅读半小时的话，续航时间可以长达数周。个人感觉官方宣称的这个数据还是有些夸张，而且每天半小时阅读时间这个条件也并不适用绝大多数用户，实际测试下来，即便是重度使用（例如搭乘火车和住酒店时，每天阅读3小时以上），也可以使用将近一周的时间。

首次使用，只需要进行一些简单的设置即可，例如系统语言、默认Wi-Fi、同步账号等。值得一提的是，Kindle使用的是亚马逊的账号，如果此前使用过iOS或者Android上的Kindle应用，也可以将购买过的书籍和阅读进度同步过来，多客户端同步阅读本身就是Kindle的重要卖点。



说到书籍，Kindle书籍的来源主要有两个，其一就是通过亚马逊商店购买正版图书的电子版。这些书籍大都排版精美，阅读感受和纸质版几近一致，有些英文原版书籍的阅读感受甚至超过了纸质版。中文版图书虽然质量和数量上都无法和英文版相提并论，不过目前也已经有非常多的书籍陆续登场，而且价格也非常公道，无论新旧都很少有超过两位数价格的，在10元想吃顿好点的午饭都难以做到的如今，这点确实非常良心。

一些为了保护纸质版的销量而故意延后电子版上架时间的





新书，或者确实是难找的资源，也可以在互联网上寻找“mobi”、“PDF”等格式的文件，将Kindle连接电脑并直接把此类文件拖入Kindle根目录下的“Documents”里即可，就和过去使用MP4、手机或PSP看电子书的方法一样，相信不会有人被难住的。

除了从商店购买和直接下载资源之外，Kindle还支持推送文章。方法也很简单，将支持为Kindle推送文章的网站列入Kindle邮箱白名单，然后再在相关网站进行推送设置。例如知乎，只要Kindle连着网络，就会有新文章或者新书籍被推送过来。这些推送来的文章和图书会出现在用户的书架里，阅读的方式和以前两种方式得来的书籍并无区别。

说起阅读方式，Kindle取消了实体按键变成了全触控的操作，所以系统上也设计得非常简单易懂。平时阅读的时候屏幕被分成三大区域。点击屏幕上方三分之一的区域会出现菜单，可以进行返回主页、调节阅读字体、跳至目录特定章节、打开网页浏览器等设置；点击屏幕左侧四分之一的区域可以向前翻页；而剩下的所有区域，一旦点击就会正常向后翻页。整个操作就是这么简单，没有任何难点。当然在阅读过程中还有一些细微的操作，例如向上滑屏呼出进度条、长按选择字句翻译或者标注等，所以除了最基本的阅读外，做些简单的读书笔记也是可以的，配合PC上配套的Kindle软件，还可以导出读书笔记等内容，实现真正的读学两用。



说回书籍本身，虽然Kindle支持的格式非常多，但是最好的还是“mobi”，除此之外的PDF等在排版上都有些小瑕疵，而且Kindle仅仅6寸的屏幕在显示一些大页面的文章或者复杂的图片时也力不从心，而mobi格式的图书基本上都是特别为Kindle的分辨率和灰阶优化过的，所以显示效果非常不错，即便是一些mobi格式的漫画书都可以有不错的阅读体验。

最后说说Kindle的选择吧，目前在售的Kindle有三种，除了黑白两色的入门版外，还有售价900多元的Kindle Paperwhite 3和售价1500元左右的Kindle Voyage。如果确实是非常爱书也打算长期使用，那么最高配的Voyage是最好的选择，可调节的自带光源和完全被保护起来的屏幕以及精致的做工都远超两款相对便宜的版本。而在499的入门版和959的Paperwhite之间，其实纸鸢更推荐入门版，因为paperwhite虽然有背光，但是却无法完全关闭，只能进行强弱调节，所以在有外部光源的时候，完全不发光的入门版反而更有阅读纸质书的体验。另外在重量上，入门版握着更轻，虽然只有几十克的差别，但是实际使用中确实要舒服更多。如果实在需要夜间看书，其实在亚马逊等电商网站上，都有外置灯出售，而且价格普遍在50元之内，使用之后阅读感觉和白天一样，光线是反射后进入人眼。Paperwhite在晚上开背光阅读时，虽然比在黑暗中看手机屏幕好点，但还是非常刺眼。



总的来说，在平板电脑开始因为普及走起了下坡路的如今，Kindle还能独善其身凭借单一的阅读功能受人喜爱，说明阅读本身还是一个非常有号召力的爱好。如果你也是一个真正的爱书之人，Kindle绝对是非常值得考虑入手的一台便携设备。

神补刀



Android/iOS	
类型：字典	价格：免费
新鲜度：3星	常驻度：3星



在网络上，“补刀”是指在对话和跟帖中，用一种非常规式思路来回答对方的问题，从而达到一种打击对方或引起冷笑话效果的说话方式。《神补刀》就是一款专注于图片吐槽产生冷笑话效果的轻应用。进入应用，最新的补刀图片一张接一张呈现在眼前，不管正经与否，都会被加上一段脑洞大开或者完全脱线的文字。就算是笑点再高的人，一条接一条地看下去总有一刀能戳中笑点。对于已经被人补刀的图片，用户可以进行打分，如果遇到特别好笑的就赞一下给点鼓励吧，每张图可以给1～3颗星。如果你自己对某张图片也有强烈的吐槽意愿，那就点击右上角的“补一刀”，然后写上一段吧，只要补刀补得好，别人也会给你高分打赏，点击左上角的个人信息就可以看到自己曾经补过的刀和得分。除了补刀，如果有好玩的图片也可以进行投稿，让网友们进行天马行空的补刀吧。

火箭闹钟



Android/iOS	
类型：效率	价格：免费
新鲜度：4星	常驻度：5星



对于不少现代人而言，手机是睡前摸的最后一样东西也是醒来后摸到的第一样东西，对于朝九晚五的学生族和上班族来说，在醒来之前手机里的闹钟就已经在和他互动了。作为手机默认功能的闹钟，也越来越需要突破和创新了，《火箭闹钟》就是一款从功能到界面新鲜感十足的应用。在界面上，应用的细节处处契合着“火箭”这个主题，内置了多种以宇宙、行星为元素的壁纸；在功能上，除了可以为自己设置闹钟之外，还可以给通讯录里的其他人设定闹钟，这个功能虽然会让你通讯录里再也没有赖床的朋友，但是也可能会让你变得没朋友。在设置中，除了常规的时间、周期和铃声，应用还提供了6种截然不同的叫醒方式，有计算数学题、摇动手机给火箭添加燃料、向手机吹气赶走UFO、按照顺序点击太阳系各大行星、甚至是在画面前保持5秒的笑容……经过这么一番折腾，相信再浓的睡意也无影无踪了。

Clone Camera Pro



iOS	
类型：摄影	价格：12元
新鲜度：5星	常驻度：3星



《Clone Camera Pro》是一款能拍出类似多次曝光照片的克隆相机，打开应用直接进入相机，点击左下角的时钟图标，可以设定拍摄次数和间隔时间，之后按时钟图标开始倒计时拍摄。拍摄完第一张之后，需要在间隔时间内移动到下一个位置再拍一张。要注意的是，这个位置尽量不要和之前的重合。点击导入可以将之前拍摄的几张照片合成，系统默认将第一张作为底图。接下来用户要做的，是在第二张里抠出自己想要的部分。抠图非常简单，只需要使用一个手指画出需要抠出的图片边界，中间的部分会自动填出。用两个手指可以缩放和移动，以便抠出更加精细的边界，如果不小心抠错了，只要利用橡皮擦就可以擦掉。当所有照片都画完轮廓并合成后，之前抠出的形象都会出现在第一张底层照片中，这时还可以进行照片的滤镜、剪裁等选择，从而进一步美化照片。

余音



Android/iOS	
类型：音乐	价格：免费
新鲜度：3星	常驻度：4星



在众多的便携设备里，受到手机冲击最严重的非MP3莫属。别说是普通的便携音乐播放器了，就连苹果曾经引以为傲的iPod系列都已经鲜少见到有人在用了。如今手机上的音乐播放器应用非常多，大多走的都是“熟悉”路线，会根据用户日积月累的听歌习惯更加了解用户并推荐歌曲。这款《余音》则稍有不同，它突出了“新鲜”二字，毕竟耳朵也有需要新鲜养分的时候嘛。《余音》每次为用户推荐10首歌曲作为一个专辑，每个专辑下方有一段简短的文字，有的是小说里的段落，有的是一段歌词，有的是听众的简单心情。经过一段时间的更新，如今已经有了超过70个风格各异的专辑，从民谣小调到爵士风情，甚至是奇幻电影都有收录。歌曲的选择面也非常宽泛，中英日法俄无所不包，而且音质都选择了高保真级别。在播放界面，可以将歌曲分享到朋友圈也可以离线下载，喜欢音乐的话就下载个《余音》来一次音乐之旅吧。

非礼



Android/iOS	
类型：社交	价格：免费
新鲜度：2星	常驻度：2星



送礼向来是个让人纠结不堪的事情，其中的门道既多又麻烦，而且根据送礼对象，选择也变得截然不同。如果你也为给家人朋友同事的送礼而烦恼，那就可以试试《非礼》了。应用内置不同的标签，有“自己”、“女票”、“母亲”、“闺蜜”、“同事”等，精确定位送礼对象。选定了对象之后，再选择送礼目的，例如“答谢”、“节日”、“商务”、“祝贺”等，就可以为用户推荐礼物了。应用本身不需要注册，但是注册后的好处是可以收藏系统推荐的礼物，以便下次再仔细甄选。另外，如果用户已经确定了自己想要送什么礼物，只是不知道送具体哪一款更合适，那么可以使用关键词进行搜索，会列出应用中推荐过的所有同类产品，这样一来就有可能找到最佳的推荐。当然了，即便没有如此精确的需求，用户也可以在首页上每天查看一番，系统会推荐全新的产品给大家。

厨房故事



iOS	
类型：食谱	价格：免费
新鲜度：3星	常驻度：3星



吃货越来越多，会烧菜的人却没那么多。有了《厨房故事》帮忙，你也可以让烹饪变成一件精致的事情。它是一个设计精美的食谱应用，也是一本让你纵览美食世界的杂志。打开应用，视觉冲击来得非常直接，一道又一道精美的菜肴图文并茂地出现在用户面前，令人垂涎三尺。点击一道自己感兴趣的菜肴并向上滑动，可以看到这款美食的作者以及他对这道菜的自我评价。美食的制作难度和时间以及营养成份都清楚地标注出来，对于一些烹饪过程中的重点操作，还有简单的视频介绍。输入想要制作的美食，系统会列出每种材料需要的精确分量，借助内置的容量转换器，可以精确地告知用户5克的盐是半个小汤匙那么多，再也不是其他菜谱里模棱两可的“少许”和“若干”。准备好食材，就可以根据菜谱的教程一步步制作美食了。如果家里有现成的食材却不知道该做些什么，搜索关键词看看用户们都有些什么好的组合推荐给你吧。

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

本体免费（含课金要素） iOS



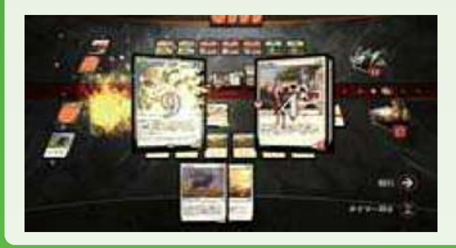
万智牌对决 起源

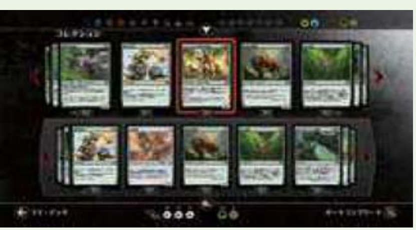
マジック・デュエルズ・オリジン

■ Wizards Of The Coast ■ 日版 ■ TAB

MAGIC DUELS オリジン

著名卡牌游戏“万智牌”的新手游上线！本作是《万智牌 旅法师对决》的续作，依旧包含了剧情要素，故事剧情以5位旅法师的视角展开，玩家要随着他们各自进行冒险，展开新的冒险故事，而且本作还首次追加了旅法师卡片，让玩家更有代入感。游戏在前作的基础上增加了双头巨人模式，对单人AI对战模式和多人对战模式也有所优化，让游戏乐趣大大提高。另外系统还针对新手玩家改进了卡组编辑系统，追加了卡组构筑教学，其他教学部分也改成以做任务的方式进行，能让新手更轻松地上手。游戏还会定期追加更新最新的卡牌、供单人或群体玩家挑战的任务，能够很好地保证游戏的耐玩度。游戏内容完全免费，不用花钱也可以体验到完整的游戏内容，可以随时随地享受万智牌的乐趣。









本体免费（含课金要素） Android/iOS

Fate/Grand Order

Fate/Grand Order

■ Type-Moon ■ 日版 ■ RPG

Type-Moon在今年备受瞩目的项目，毫无疑问便是大家现在看到的这款手游。本作并不是单纯的课金抽卡打怪兽游戏，而是有着由“《Fate》系列”引以为豪的作家们编写的、超越100万字容量的主线剧情。主线剧情分为7章，而且各个英灵都有着自己的单独剧情。

游戏的战斗为指令回合制，玩家要操控3名英灵击退关卡的敌人。每个回合细分为“战术阶段”和“指令阶段”。战术阶段中英灵可以发动随着自身成长而逐渐增加的固有技能，玩家也可以使用御主技能来支援，甚至还能发动有次数限制的“令咒”来获取极大的支援效果。指令阶段则是从玩家持有的15张指令卡片中随机抽取5张，然后选出其中3张来执行本回合的攻击行动。三张卡片凑齐同英灵、同色或同指令，还会获得特殊效果加成。而英灵的代名词“宝具”，也会随着战斗时间的流逝而变得可以使用，效果当然也是极大。







阿鲁：《万智牌》给我搞个安卓版啊！可恶！

白菜：不会换个设备哦？



本体免费（含课金要素） iOS

勇者斗恶龙 随时随地的怪兽大行进

ドラゴンクエスト どこでもモンスターパレード

■ Square Enix ■ 日版 ■ RPG

最近《勇者斗恶龙》的各种复刻或周边作品消息不断，作为手游大厂，手机平台自然也不容缺席。本作原本为网页游戏，为了让玩家能够随时随地游玩而移植到了移动设备平台，针对触摸操作进行了最优化处理。游戏类似《怪兽篇》，玩家要招募怪兽组建自己的队伍，不过队伍本身有着体重的限制（会随着等级而提高），队伍成员的总重量不能超过该限制。队伍会在关卡中不断地前进，并和路上出现的敌人战斗，胜利后便进入下一个关卡。队伍本身会自动战斗，不过玩家可以通过触摸操作来移动怪物的位置，从而实现回避、取消攻击等操作。

本作有两个特点，一个是细腻的动作制作，无论是战斗中出现的细节，或者是剧情部分人物的反应，都堪称手游中的一流水准；另一个特点则是取消了手游常见的体力制，玩家想玩的时候就可以一直玩下去，而不用耗时耗钱去等待体力回复。“《勇者斗恶龙》系列”经典的怪物、音效和设施等要素在本作中同样存在，喜欢《怪兽篇》的玩家不妨尝试一下。







本体免费（含课金要素） Android/iOS



狂乱大陆冒险者

ランページ ランド ランカーズ

■ Square Enix ■ 日版 ■ RPG

本作是一款迷宫题材RPG，游戏中玩家化身为为了解开谜之建筑物“巴别塔遗迹”里超古代文明遗产之谜的冒险者，冒着生命危险对各地的巨大迷宫展开探索，寻找作为解谜关键的、被称为“遗物”的宝藏。迷宫的区域被划分为一格一格，每个格子都有着不同的事件，如宝箱、陷阱或敌人等，走到敌人的格子上时就会发生战斗。战斗为回合制，冒险者使用卡片进行攻击，除了普通攻击外，卡片还有着各种各样的效果，需根据敌人的弱点或当时的战况来选择。本作的开发阵容非常豪华，导演由负责过PSP版“《异说 最终幻想》系列”的高桥光则担当，主要人设为野村哲也，其他人设还有罗伯特·费拉里，音乐由石本丈晴担当，开发小组则是制作过《最终幻想 零式HD》的Hexa Drive。





A・RPG　动作角色扮演

PSV

东京迷城国度

东京ザナドゥ

Falcom	日版	预定2015年9月30日
对应周边未定	1人	6998日元

相关报道：Vol.231、233

即将于9月底发售的《东京迷城国度》陆续放出大量新消息，本次的“前线”为大家带来新角色、新系统、舞台设定、关键词等诸多内容的相关消息。

文 阿鲁　美编 Juxi



系统介绍

灵魂兵装强化

玩家可自定义各角色所持有的灵魂兵装，除了能习得对战斗有所帮助的特殊能力外，还能提升角色的各项基础能力。在设定画面中可以看到，除了中央的主核心孔外，四周还设置了多个小格子，使用游戏中获得的素材或道具可以对这些格子进行强化。





主核心孔



技能镶孔



能力镶孔



自由镶孔

東京ザナドゥ

主核心孔（マスタ-コア）

将这个视为灵魂兵装核心的大孔进行填装后，玩家的能力会获得大幅提升。刚开始，每个角色都拥有一个可填装的同属性灵魂核心，随着故事的推进，玩家可为角色更换其他属性的灵魂核心。换上与原本属性相异的灵魂核心后，灵魂兵装会发生怎样的变化呢？

技能镶孔（スキルグリッド）

有射击、刚击和飞翔三种类型的攻击型技能镶孔。进行强化后，各种技能的攻击力上升，SP消耗减少。

特殊能力镶孔（アビリティグリッド）

能习得和强化对战斗有利的特殊能力。

自由镶孔（フリ-グリッド）

无法习得技能和特殊能力的镶孔，不过可以安装名为“元件”的特殊部件，可针对性强化特定的属性和耐性。









战斗系统

交叉驱动（×ドライブ）

攻击命中敌人时，画面右下的驱动槽就会逐渐蓄积，当其蓄积到100%时，按下↓方向键即可发动交叉驱动。发动该效果后，驱动槽会徐徐下降直至0%，期间玩家操作的角色速度上升、不会被击倒并且免疫异常状态，操作的角色和同伴的能力也会大幅提升，是爆发的好时机。



交叉驱动发动前



交叉驱动发动时



交叉驱动发动后

交叉冲击（×ストライク）

对敌人发动攻击并形成连击时可蓄积冲击点数（右下角六边形的符号），消耗冲击点数可发动各个角色的固有必杀技“交叉冲击”。

洸 使用锚状武器如皮鞭一般切割四周的敌人后，突入敌群以巨大化的锚状武器猛击前方的敌人，洸的最强技。





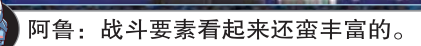
明日香 突进并发动快速连击后，高高跃起朝眼前的敌人投掷灵魂兵装，兵装形成巨大且华丽的水晶并对敌人造成大伤害。



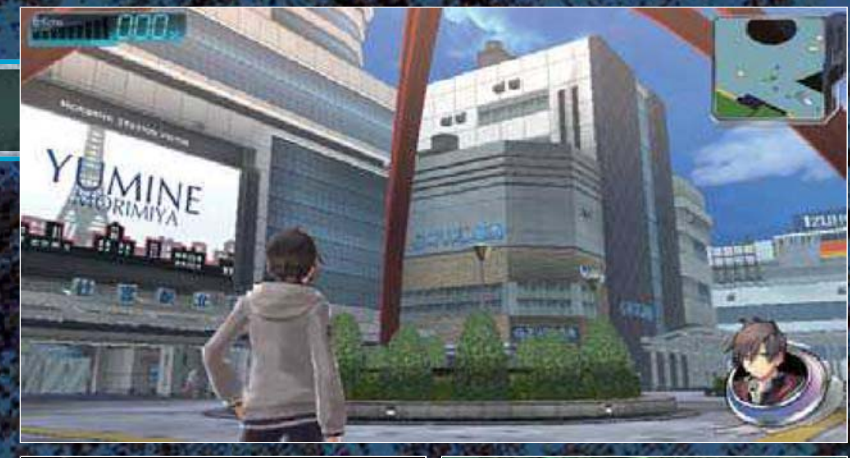
佑骑 “灵子壳”增殖后从四面八方攻击敌人，之后复数灵子壳融合为一块巨大灵子壳，如陨石般从敌人头顶砸落。



空 以超快速度形成的分身进行连打攻击后，双手聚气形成特大能量弹击溃敌人，空的最强奥义。



阿鲁：战斗要素看起来还蛮丰富的。



异界调查

随着故事的推进，洸一行人可以自由前往异界冒险。玩家可在放学后洸打工的时间点，在杜宫市内自由探索，通过手机装载的异界调查（异界サ−チ）程序来寻找前往异界的通道，画面左上方会出现一个百分比数值，越靠近异界之门这个数值越高，达到100%时按下对应按键就能让通往异界的门显形，接下来就能前往异界探索了。







特殊属性



本作的主人公洸拥有“智”、“勇”、“仁”三项特殊属性，满足一定条件后，对应的特殊属性会得到提升，达到一定数值后就会升级并获得稀有道具、触发特殊剧情等。并且，这个特殊属性还会影响到本篇故事，要是在数值很低的情况下推进故事的话……

智

象征着把握事物本质，看透真理的能力。该属性会根据洸在主要剧情中的行动以及使用一部分特殊道具来提升。

勇

象征着灵魂兵装的合格者们的勇气。该属性会在异界攻略获得成果时提升。

仁

象征着关怀之心，与他人拥有深厚关系。该属性会在与朋友以及杜宫市的人们进行交流后提升。



舞台设定

驿前广场





与杜宫市车站相连的巨大公共设施，位于杜宫市的中心位置。作为杜宫市的接入点，无论昼夜都拥有很高的人流量，广场中央标志性的巨大拱门型纪念碑是有名的碰头场所。这里汇集了单轨电车、公共汽车站、铁路等诸多交通设施，各种店铺也都聚集在此，放学后广场上会聚集很多学生。

白菜：为什么让我想起了“《Persona》系列”？

星撮影（スタ-カメラ）



以全国规模展开的大型连锁店，贩卖以“北都集团”、“天乃制作所”为首的各种音响制品、XIPHONE、游戏、音乐CD等商品。





杜宫商店街

残留着旧时代痕迹的地域密集型商店街。主干道两侧并排着菜铺、肉店、五金店、文体用品店等诸多店铺，所有生活必需品都可在这里购买。洸的朋友辽太的老家“伊吹青果店”也在商店街内。





关键词

Nemesis（ネメシス）



拥有异能代理人的神秘组织。立足于“异界的管理”，在里世界广泛活动，构筑了由非正规魔术师、灵能力者、咒具职人组成的广泛网络。据说第一本部在英国，第二本部在美国，但真实情况不明。在发现能适应异界的人之后，希望对其进行正规的训练，让其学会灵魂兵装的操作以及学习过异界和怪异的知识后，作为代理人在全世界范围活动。

Zodiac（ゾディアック）



70年前的技术革命以后，主导世界的经济、产业的12个巨大企业联合体。立足于“异界的利用”，虽然影响力超越了国家，但不会过度干涉表世界，对国家间的争端基本保持不干涉的态度。各国参与的企业处于相互合作和竞争的关系，在新能源、导力网络、XIPHONE、来自异界的新素材等领域进行激烈竞争。

SPiKA（スピカ）



当前非常有名的五人组偶像团体，以出众的演唱实力和可爱的舞蹈广受关注，作为正统派偶像团体，在偶像界和音乐界都非常引人注目。刚开始只有璃音、阳菜、怜香三人，去年加入了两名后辈后，以新生“SPiKA”为名展开活动，获得了更高的人气。





角色介绍

シノミヤ・ユウキ
四宫佑骑

16岁 CV：山下大辉

IQ超过180的天才，擅长程序设计和黑客技术的杜宫学园一年级学生。16岁时开发程序赚了一大笔钱，现在居住在市内的高级公寓，独自悠闲地生活。为了获得高中的毕业资格，仅以最低限度的天数出席，因此认识佑骑的学生并不多。为XIPHONE开发的占卜用程序《神如是说》在年轻人中拥有很高的人气，但也因此导致了意外事件的发生。



ホクト・セイジュウロウ
北都征十郎

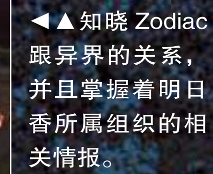
70岁 CV：挂川裕彦

“北都集团”现任会长，同时也是北都美月的祖父。身材高大有威压感，性格很严肃。因为长子的死，其他子女开始了继承人的争夺。对美月很是信赖，将杜宫市的一部分事业交给了美月负责。

ホクト・ミツキ
北都美月

18岁 CV：山崎遥

杜宫学园学生会长，同时也是日本屈指可数的大企业“北都集团”的千金。平时看来心地善良、性格稳健，但因为学习了帝王学的缘故也擅长交涉术，直言不讳。身为“北都集团”继承人的父亲已经逝世，身为现任会长的祖父——北都征十郎将美月视作继承人候补关注着。



◀▲知晓 Zodiac 跟异界的关系，并且掌握着明日香所属组织的相关情报。

阿鲁：教练，我也想学程序开发，我也想住高级公寓！

ユキムラ・キョウカ

雪村京香

27岁 CV：高桥智秋

深得美月信赖漂亮女秘书，做任何事都滴水不漏，在杜宫市完美地辅助着美月的工作。对美月来说，是少数可以倾述心事的人之一，在她还很弱小的时候就像姐姐般温柔地守护着自己。京香作为Zodiac的一员，也知晓异界的相关知识，作为会长和美月的护卫，似乎也接受过战斗的训练。

クラシキ・シオリ

仓敷栞

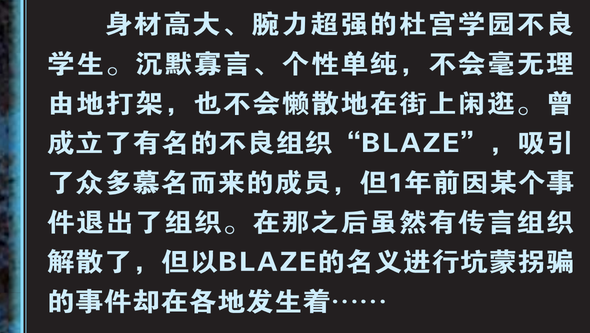
17岁 CV：茅野爱衣

住在洸隔壁的同班同学兼的青梅竹马。有着拘谨却刚强的性格，由于担心独自生活的洸，犹如母亲一般照料其私生活。本应该和洸等人一起在杜宫学园过着普通的高中生活，但某日却被卷入了杜宫市内发生的异界化事件。

タカハタ・シオ

高幡志绪

18岁 CV：乌海浩辅



身材高大、腕力超强的杜宫学园不良学生。沉默寡言、个性单纯，不会毫无理由地打架，也不会懒散地在街上闲逛。曾成立了有名的不良组织“BLAZE”，吸引了众多慕名而来的成员，但1年前因某个事件退出了组织。在那之后虽然有传言组织解散了，但以BLAZE的名义进行坑蒙拐骗的事件却在各地发生着……



小日向纯

コヒナタ・ジュン

16岁

CV：伊藤かな恵

杜宫学园二年级学生，洸的同班同学。小个子、娃娃脸，乍一看会误认为是女孩子。虽然性格比较软弱，但却是个对关系好的人会毫无顾忌般倾述的类型。一年级时与辽太在同一个班，因为某个契机促成了良好的关系，在学园中经常三人一起行动。有点宅，最近对动画和非主流文化比较了解。

伊吹辽太

イブキ・リョウタ

17岁

CV：阿部敦

小学时期开始就是洸的朋友，与栞也非常亲近。是一个实践派，梦想着拥有蔷薇色般的高中生活，某种意义上来说是个超健全的男孩子。所属剑道部，不过比起部室的活动，更喜欢四处游玩。乐天派的性格能给人留下好印象，交友关系也很广，但都停留在“好人”的阶段，对无法交到女朋友这件事非常烦恼。

玖我山璃音

クガヤマ・リオン

17岁

CV：沼仓爱美

学园装束

偶像装束

拥有娇媚容貌的人气现役高中生偶像，隶属5人偶像团体“SPiKA”，以出众的演唱实力为武器，与同期的两名成员争夺着中心位置。看起来很轻率，但其实有着不愿意认输的努力家的一面，每天都在勤奋地学习能磨练自己演技的相关课程。在人前是彻头彻尾的偶像范儿，私下一人时则会展现出真正的样子。不过对知晓自己身分的人会放下偶像包袱，正常对待。

テンドウ・ハルナ
天堂阳菜

17岁 CV：洲崎绫

以黑发和清秀气质为魅力的正统派偶像，与璃音和怜香同为初期成员，为争夺中心位置的宝座每日切磋、练习。有着女主人公气质般的面容，以丰富的表情和高超演技的女演员身分广泛活跃，最近出演了广播剧和舞台演出等，其演技已经开始获得评价。有传闻不久前被大型企业选中拍广告。

キサラギ・レイカ
如月怜香

17岁 CV：诹访彩花

“SPiKA”初期成员之一，跟璃音在培训班时期就在一起。自尊心强，对自己和他人都非常严格，即便在演唱会上也时常追求完美的表现。她是所有成员中最高的，以拔群的样貌和身材作为模特活跃着。不仅拥有男性粉丝，在年轻女性中也有着很高的人气。根据粉丝的情报，她还是一个卡片游戏高手。

ユズキ・ワカバ
柚木若叶

15岁 CV：小泽亚李

“SPiKA”二期成员之一，坚强且温柔，对谁都非常关心的少女，对三名前辈非常尊敬。虽然暂时还没有突出的特点，但由于一直很拼命，让她的未来备受期待，以“大器未成”为理由对她进行关注的粉丝不在少数。粉丝们一般都直呼“SPiKA”成员的名字，只有在叫到若叶时会在名字后加一个“酱”来衬托出她的可爱。

ナナセ・アキラ
七濑晶

15岁 CV：田村睦心

一眼看上去像个美少年，以短发为特征的中性少女。运动神经拔群，舞蹈技术甚至超过了三位初期成员。与同期的若叶关系很好，也非常尊敬前辈们，彼此为相互支撑的关系。话不多，但总能在准确的时机吐槽，话语中透着温柔。





文 白菜 美编 Juxi

本作的发售日锁定为2015年11月12日，一直期待本作的玩家只需要再等三个半月不到就能玩到这款作品了。而本辑前线为大家带来的新情报，有主人公的变更（抑或说是回归更为合适？）以及战斗系统的公布。特别是战斗系统方面，除了前作战斗系统的继承外，还追加了一些令战斗更具技术含量的细节，现在就让我们一起来看看吧。

S・RPG	战略角色扮演	
3DS	跨界计划 2 勇敢新世界 プロジェクト クロスゾ－ン2：ブレイブニュ－ワ－ルド	
BNE	日版	预定2015年11月12日
对应周边未定	1人	7171日元

相关报道：Vol.235

角色介绍

于PS2上的《Namco × Capcom》初次登场的高人气原创角色——来自森罗机关的“有栖零儿”和“小牟”，确认在本作中担当主人公角色！相信这也是不少FANS期盼已久的结果。另外本作还会增加一名名为“里岛千鹤”的性感女性，为森罗的装备课课长，担当森罗机关的武器管理与开发，但官方并未公布其战斗动画，因此是否为参战角色一点暂且不明。

《跨界计划2》主人公搭档！

『那就最好了。我的工作跟往常一样。』

出典：《Namco × Capcom》

双人单位（零儿&小牟）

有栖零儿

特工机关『森罗』的得力特工

声优：井上和彦

与超常现象、怪异战斗的特工机关“森罗”的特工。以父亲的遗物“护业”作为武器，解决通向异世界之门“歪曲”所引发的各种事件。

出典：《Namco × Capcom》
双人单位（零儿&小牟）

零儿的特工前辈，同时也是教授他各种战斗技术的师父。真实身分是被称为仙狐的狐妖。喜欢动漫、游戏、上网，简直有如御宅族一般。

『随叫随到，永远的765岁！』

协助零儿的765岁仙狐

小牟

声优：南央美

其余角色





『大家一起愉快地舞动吧！』

猫女兼音乐巨星

菲莉西亚

声优：阿澄佳奈

出典：《恶魔战士》系列
个人单位（可与双人单位组合）

兼具猫与人类特征的种族・猫女族的一人。性格开朗、天真无邪。除了作为音乐巨星活跃在世间以外，还兼职孤儿院的修女。

『不要走开，马上回来！』

太空电视台的载歌载舞播报员

乌拉拉

声优：herself

出典：《太空频道5》系列
个人单位（可与双人单位组合）

太空电视台“太空频道5”的播报员。以自由自在的性格和可爱的舞蹈穿梭于播报现场。





『永远之剑，请赐予我力量……』

出典：《瓦尔基里的冒险》系列
个人单位（可与双人单位组合）

侍奉天界大女神的少女骑士。受大女神之命，讨伐威胁人界和平的恶魔。





从天而降的少女骑士

瓦尔基里

声优：井上喜久子

《跨界计划2》原创角色

个性派的“森罗”博士

里岛千鹤

声优：国府田麻理子

特工机关“森罗”的装备课课长，通称“博士”。除了负责森罗的武器管理外，还担当开发和维护工作。性格属于冷静派，但有些我行我素。说话时经常用倒置语法。

ちょっと、ロマンがないんじゃないの？　若いのに。
なんのトキメキも感じないの？　この車両を見ても！

▲看到零儿与小牟对自己自豪的车辆毫无关心的样子，不禁有些依依不饶。

『喂喂，怎么这么不解浪漫风情啊？明明还很年轻。』

车辆形态

飞行形态

“森罗”装备课自豪的特工车辆

龙龟一号

“森罗”持有的作战行动专用大型车辆，由里岛开发并负责驾驶。零儿一行人将搭乘该车辆前往各个作战目的地。虽然是特工车，但内置充实的居住空间，以及因里岛个人的兴趣而设置的游戏角、温泉等娱乐设施。通常情况下以车辆形态移动，但也可以变为飞行形态在空中前行。

▼似乎非常坚持让对方称呼自己为“博士”。当然她的装备开发成果也的确对得上这个称号……



战斗系统详情公布

在上辑前线中，我们介绍过战斗系统由前作的“交错主动战斗（Cross Active Battle）”进化为了“动感交错主动战斗（Dynamic Cross Active Battle）”，而本辑还另外公布了包括“幻影取消（Mirage Cancel）”和“交错破坏（Cross Break）”等全新系统，给战斗带来更多的乐趣。现在来看一下详细情报吧。

动感交错主动战斗

本作依然是以移动角色、起动各种机关的“地图行动”和对敌人展开攻击的“战斗行动”交互进行来推进。“动感交错主动战斗”是前作战斗系统的进化版，通过十字键与A键的简单组合，操纵角色会使出被称为“通常技”的固有攻击行动，对敌人发动爽快的招式连击。不需要格斗游戏般的复杂指令输入，也不需要玩家非常精通动作类游戏，就能达成爽快的战斗过程。而高手更是可以编织出自己独创的攻击演出过程，以自己的技术让角色的攻击能力进一步加强。



◀再现了各个世界特征的地图上，配置着敌我双方的角色。另外地图上还有着对我方有利或不利的机关、以及可以破坏的物品等等。



►在地图上对敌人发动攻击，就会转移到攻击行动场景。滑杆/十字键的方向各自对应不同的通常技，与A键组合即可发动攻击。

NEW 留存奖励（Charge Bonus）

在前作的战斗中，通过十字键与A键的组合，一场战斗中玩家可以自由使用3次不同的通常技。只要按照节奏不断攻击浮空的敌人，连击数就会得到加算。随着连击数提高，发动高威力必杀技所需的XP槽也会随之积蓄起来。作为针对这个系统的改良，本作中一场战斗里玩家没有使用的那些通常技会进入留存状态，在下场战斗中使用时，这些通常技就会触发“留存奖励”，用这些通常技击中敌人，会更容易提升XP槽，而且在打出会心一击时，伤害还会提升。因此，在简单的战斗中故意保存部分招式，也成为了战略的一部分。



◀如同动作游戏那般，组合十字键与A键使出通常技，对敌人造成伤害。



►在下次战斗中，使用之前进入留存状态的通常技，触发“留存奖励”，就能造成更高的伤害。

援护攻击

对敌人发起攻击的时候，操作角色的周围8格内如果有己方角色存在，就能令其作为援护角色发动“援护攻击”。援护攻击能够补足双人攻击的攻击空隙，或是能够快速打穿敌人的霸体状态。而且发动援护攻击并不要求同伴的状态，即使是已经行动过的同伴也能成功施展。



►援护攻击发动后，画面上出现大量的我方单位一起对敌人施加攻击。



◀发动援护攻击时，会插入前作大受好评的上下屏特写。

个人单位

在整备画面中，任意的双人单位都可以组合一个个人单位，让3人或4人成为一个小组展开行动。个人单位的加入不仅会对原本的双人单位能力产生影响，增加可使用技能，甚至有可能自然地融入双人单位的对话之中。

当然，个人单位的最大特点，还是在于可以在战斗中的任意时机呼出，进行“个人攻击”。个人攻击与双人攻击同时击中敌人时，就会生成不让敌人下落的“交错命中”状态，把敌人完全固定在空中，让随后的连击更加容易命中。而且在“交错命中”状态下，XP的积蓄效率也会得到大幅提升。

另外，为双人单位追加个人单位，除了在战斗中获得个人攻击的帮助外，还能令原本的双人单位获得个人单位的特定技能效果，取长补短，让战术层面更加宽阔。仔细选择适合自己的组合吧。



▶同时攻击命中，触发『交错命中』状态。



▶整备画面下可以自由设定个人单位的加入位置。

NEW 交错破坏（Cross Break）



个人攻击与双人攻击同时击中敌人时，就会生成“交错命中”状态。而在本作中，即使是完全固定的该状态，也会因为承受特定的强力攻击（例如吹飞攻击），而让敌人被轰飞，强制结束该状态。在“交错命中”状态中强制击飞敌人的行动，被称为“交错破坏”。虽然解除“交错命中”的固定状态有点可惜，但触发“交错破坏”的瞬间，该强力攻击的伤害会倍增，因此也是一种新的提升伤害的方式。

XP槽&必杀技



以各种招式连续攻击命中敌人时，画面右下角的XP槽就会上升。XP槽最大能够累积到150%，消耗XP槽的存量，可以执行各种行动指令。而在战斗中，最引人瞩目的就是双人单位所持有的“必杀技”，可以通过消耗XP槽来使出。必杀技的威力非常高，命中之后即刻进入自动演出，对BOSS级敌人也能打出惊人的伤害。因此平时对于XP槽的管理和必杀技的使用时机，都在考验玩家的大局掌控能力。

NEW 幻影取消（Mirage Cancel）

“幻影取消”是本作新增的一大创新系统。在战斗中以通常技攻击敌人的途中，按下B键可以瞬间中断攻击，且除了玩家操控的双人单位以外，所有事物都会变成慢镜头演出，下次攻击将会更容易打中会心一击（会心一击要求敌人在离地面极近的距离被击中）。而且发动“幻影取消”的瞬间，正在施展的通常技也会被强制中断，双人单位回到初期站位，可以立刻追加其他通常技，以便玩家打出更高的伤害。

发动“幻影取消”虽然需要消耗XP槽，但在通常技的特定时机发动的话，就会附加XP回复效果。也就是说，没看准时机发动，XP槽和伤害都会降低，但若是看准发动，XP槽和伤害都会提升，是非常考验玩家技术的一个系统。



◀『幻影取消』发动！除自身外周围的事物全部变慢，瞄准会心一击吧！



▶当前招式立刻取消，以万全准备迎接下一击的时机。

白菜：怎么有种节奏会更慢的不祥预感……

初回封入特典&限定版特典公布！

本作预定于2015年11月12日发售，初回封入特典为下载码，可以下载挑战关卡“‘10年前’の女”和本作的特别3DS主题。另外同期还会发售本作的限定版“游戏原声版”，售价为10778日元（含税），内含特典也是不可错过。



初回封入特典①

挑战关卡——“10年前”の女

关卡中会出现各种令人怀念的、来自《Namco×Capcom》的敌人。过关后会获得游戏内道具“黑のホットパンツ”



初回封入特典②

特别3DS主题



限定版特典①

内藏原作游戏或动画使用的游戏原声

收录了参战作品的原作游戏或动画中的名曲，能够与通常版中收录的战斗乐曲进行替换。收录的乐曲多达60首以上，以下为大家介绍其中小部分乐曲。

★Capcom

《恋しさと せつなさと 心强さと》（《街头霸王》系列）
《ULTRA VIOLET》（《鬼泣》系列）
《成步堂龙一～异议あり！ 2001》（《逆转裁判》系列）

★SEGA Games

《Funk Goes On》（《如龙》系列）
《爱がたりないぜ》（《VR战士》系列）
《檄！帝国华击团》（《樱大战》系列）

★BNE

《F.A.T.E.》（《噬神者2》）
《钟を鸣らして》（《宵星传说》）
《太阳が呼んでいる》（《召唤之夜3》）

限定版特典②

《瓦尔基里的冒险 时之键传说 with 小牟》

作为限定版的重头特典之一，古老的游戏《瓦尔基里的冒险 时之键传说》也换上新装，以“小牟版”的新版样式来到玩家面前。玩家除了可以选择瓦尔基里以外，还能选择来自森罗的特工小牟加入参与这场奇幻冒险。游戏也配合3DS平台做了最适化调整。



▲▶可谓瓦尔基里的原点之作《瓦尔基里的冒险 时之键传说》。





▲乱入这款作品的小牟，又会有怎样的表现呢？



よるのないくに

继上辑前线介绍了本作的世界观、人物与基本系统后，本辑前线继续为大家带来后续的情报。

文 果汁　美编 Juxi

RPG 角色扮演		
PSV 无夜之国 よるのないくに		
Koei Tecmo Games	日版	预定2015年9月17日
对应周边未定	1人	6264日元
		相关报道：Vol.235

新人物介绍

兼具强韧与温柔的圣骑士

香琳

CV：佐仓绫音

长期作为圣骑士活动的优秀骑士，是阿娜丝的前辈。从两人相遇开始就给予了阿娜丝许多忠告，她的人品就如同外表般洋溢出诚实与高洁的气质，但是有时候却会露出悲伤的表情。经常出现在美术馆里，但是原因不明。

年轻的暴走研究家

有角教授

CV：松冈祯丞

居住在酒店“恩德”的青年。自称妖魔研究者，但是言行怪异，相当可疑。与爽朗的容姿相反，有角教授曾被目击过追着研究对象的阿娜丝到处奔跑。

来到酒店"恩德"居住的旅行商人，利欲熏心的现实主义者，就连邪妖都会进行标价。经常会对阿娜丝提出委托，但是全都是为了私人目的，屡次让人感到无言以对。知道不少妖魔与教皇厅的详情，除了商人以外似乎还有别的身分。属于咖啡党，与喜欢红茶的有角教授性格不合，两人经常进行无聊的斗嘴。



拥有多种面孔的商人

罗伊德

CV：日野聪

蜜丝多拉尔

CV：松井惠理子

俘虏了许多人类的妖魔

栖息在宫殿里，爱美且相当妖艳的纯血妖魔。身上会散发出甜美的香味，迷惑来者。为了寻找"夜之君王"的灵魂而来到这座岛屿，但是不知为何很少外出。偶尔会传出她出门找东西的情报，但是详情不明。

战斗系统

新从魔

上辑介绍了从魔系统，本次情报公开更多的从魔。

玩具哨兵



就像真正的士兵一样遵守阿娜丝命令的从魔，只要阿娜丝一声令下它就会冲锋陷阵。



地雷炸弹

会在阿娜丝周围回转移动的从魔，一旦HP耗尽就会爽快地自爆。似乎为了不让自己轻易爆炸而进行特训，其座右铭是"安全第一"。

魔法型

普洛米

拥有许多炎属性魔法的魔法型从魔，一旦看透敌人的弱点就能发挥强大的力量。因其好奇心旺盛，会做出冲入敌阵这种不符魔法型习性的行动。

辅助型

伊芙丽达

能做出让我方能力值提升的场地，有着大姐姐一般的性格。

攻击型

狼

用灵活的动作把敌人逼入绝境的从魔。会使用麻痹攻击封住敌人的行动，性格非常理性。

剑之魂

会无畏杀入敌阵的从魔，身形虽小，但性格却相当粗鲁。

新的武器形态

短剑

以速度见长的武器，会用紧凑的连击攻击敌人，不给予它们反击的空隙。使用短剑时会给从魔附加“ブリ-ドヒット”的能力。



◀**ブリ-ドヒット：**会让目标陷入逐渐削减HP的“出血状态”的攻击，趁敌人变弱时阿娜丝可继续使用短剑追击。

长剑



长度出众的武器，能够攻击到大范围内的敌人。会吸取敌人的血液，然后转化为自己的力量继续攻击，血吸得越多，攻击的威力就会越强。使用长剑时会给从魔附加“オフェンシブ・モ-ド”的能力。

▶**オフェンシブ・モ-ド：**从魔觉醒自身本能的模式，直到打倒敌人为止会不断使出强力的招数。此时让长剑吸收被从魔打倒的邪妖的血，会让其攻击力继续增强。



变身系统

上辑介绍了阿娜丝能够依靠血之觉醒进行变身，但是变身的形态并非只有一种。阿娜丝会根据不同的从魔组合，变身成不同的形态，发挥其真正实力。

从魔编成与变身的关系



在从魔的编成画面里，从魔下方会显示代表变身形态的头像。当同样的头像凑到一定数量以上时，就能变身为与头像一样的形态。

恶魔形态（デモンフォーム）

上辑介绍的变身形态，其正式名称是“恶魔形态”。作为阿娜丝的代表性变身形态，“恶魔形态”能操纵火焰，烧尽近距离或是远距离的邪妖，攻击范围非常广阔。



▲能发动远距离攻击的火柱，又或是燃烧大范围敌人的火焰，在众多变身形态中，“恶魔形态”以其优秀的平衡性占据一席之地。

兔形态（ラビットフォーム）



新的变身形态“兔形态”。是擅长近身战斗的形态，能用高速移动扰乱敌人。处于兔形态时从魔的移动速度也会提升，可以让阿娜丝与从魔一同进行一场潇洒的极速战。

▼兔形态可以活用其高速的特点，对敌人进行先制攻击吸引其注意力，然后利用从魔攻击敌人。

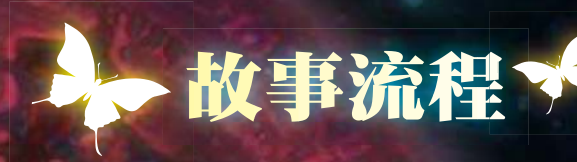


幻影形态（ファントムフォーム）

新的变身形态“幻影形态”。属于远程战斗的魔法形态，能够回复自己与从魔的HP、SP，同时也是强化了辅助能力的形态，与攻击型的从魔十分合拍。

▼在幻影形态下，从魔的SP不仅会自动回复，还会不断使出特殊攻击。

白菜：兔形态好萌！不知战斗中是否会蹦蹦跳跳。



为了收集情报兼讨伐邪妖，阿娜丝会以酒店“恩德”作为据点，进行各种各样的准备。这些都是为了守护琉莉蒂斯所必须要做的事，当打倒邪妖获得情报时，就能推动主线流程发展。

教皇厅的指令

直到琉莉蒂斯成为祭品的命运来访为止，阿娜丝会负责守护琉莉蒂斯。并不想接受命运的阿娜丝会从教皇厅送来的指令与取得情报里获取线索，寻找保护琉莉蒂斯的方法。在“恩德”里，能获得与“夜之君王”相关的情报。在这些情报里面，有着除了献上祭品以外也能封印“夜之君王”的方法……？

与从魔一起战斗，接近真相

在故事里，阿娜丝会完成各种各样的指令，下文会介绍完成指令的流程。

①接受搜索投宿人的任务



◀教皇厅会派来辅助阿娜丝的人，但是那个人却突然行踪不明，阿娜丝决定前往搜索。

②与从魔一起寻找线索

▼打倒邪妖、突破陷阱前进的阿娜丝，在这期间会找到失踪人士的线索。



③大型邪妖现身

■根据线索好不容易找到失踪人士，却突然遭到大型邪妖的攻击。为了保护他，阿娜丝与从魔一同和大型邪妖进行激烈的战斗。



④故事发展



◀打倒大型邪妖后，阿娜丝会从救下的人那里获得情报，根据这些情报会逐渐接近故事的真相。

圣骑士的据点：酒店“恩德”

在恩德里面能进行各种有益于战斗的准备工作，下面介绍其中几个项目。

签订新的契约

使用“依代”指令能与新的从魔签订契约，根据依代的种类不同，能进行契约的从魔也有所不同。



与从魔的生活

从魔的编成或是道具的装备，与从魔有关的事项全部都在酒店处理。从魔也会住在酒店，能看到它们平常的模样。



与酒店连接的尤鲁德祭坛

玩家能通过酒店前往与阿娜丝的成长相关的尤鲁德祭坛。

白天的行动

阿娜丝只能在夜晚讨伐邪妖，而进行白天的行动则可以获得技能点。



在竞技场测试自身实力

在竞技场可以进行许多挑战，随着主线故事发展，竞技场的内容也会增多，详情在下文介绍。

交易

在恩德里，可以交易各种道具。当主线故事发展到一定程度时，还可以交易到从遥远的地域运来的珍稀道具。



完成委托

除了主线流程的指令外，阿娜丝还能完成其他人的委托，完成委托后可以获得金钱、道具等报酬。委托相当于支线任务，部分委托中可以欣赏到支线故事。阿娜丝通过委托了解到许多事情，她的想法会产生改变吗？





竞技场（斗技场）

竞技场位于酒店“恩德”的地下，在那里有着强力的敌人等待阿娜丝前来挑战。竞技场同时也是测试自己与从魔力量的地方，能与强敌进行限定条件的战斗，充分享受战斗的乐趣。

在竞技场里有各种各样的课题，像是限制时间或是限定使用技能的战斗，下文介绍课题的部分内容。



▲阿娜丝可以在竞技场里挑战各种课题，能根据结果获得相应报酬，这些报酬里面会有限定在竞技场里才能获得的道具。

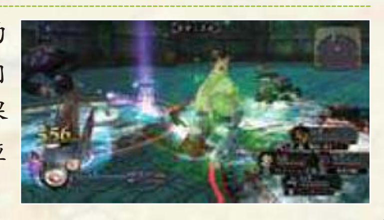
与巨大邪妖进行决战！

与变大的从魔一同挑战巨大邪妖的课题，能享受在巨大怪物之间战斗的乐趣。注意不要被巨大邪妖的攻击波及到，保持灵活的走位然后瞄准敌人的空隙去进攻吧！



连击竞争狂想曲

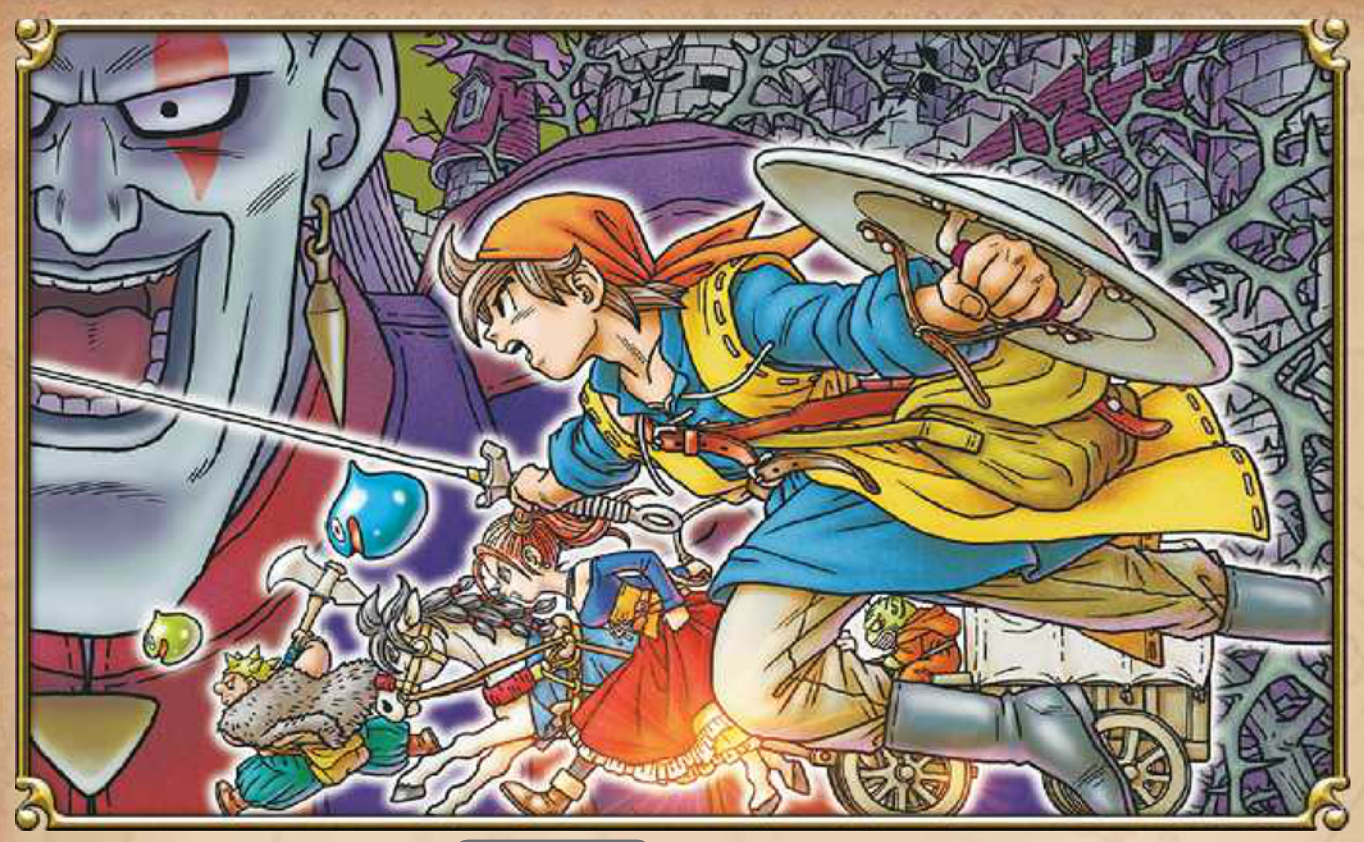
打倒不断出现的敌人，在限制时间内达成一定连击数的课题。重点在于如何应付持续增加的敌人。



挑战半透明迷宫

在配置了半透明墙壁的地图内，一边打倒邪妖一边前进的课题。因为要在限制时间内打倒所有的敌人，因此与从魔的连携相当重要。







光盘 POCKET HALO 视频收录

《勇者斗恶龙Ⅷ》将以原汁原味的方式复刻到3DS平台，玩家不但可以体验到PS2版的全部内容，更能体验到新增剧情以及女盗贼格露妲和怪物大赛举办者莫利这两名新增可操作角色的魅力，剧情过场更是采用了全语音，大大增加了游戏的看点。本次“前线”主要为大家带来故事简介以及新技能的相关情报。

文 阿鲁　美编 Juxi

RPG	角色扮演		
3DS	勇者斗恶龙Ⅶ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 ドラゴンクエストⅦ 空と海と大地と呪われし姫君		
Square Enix	日版	预定2015年8月27日	
对应周边未定	1人	6458日元	

掌控故事核心的邪恶小丑

因邪恶小丑德尔马杰斯（ドルマゲス）的缘故，导致一个国家陷入诅咒，主人公一行人为了解除这个诅咒，踏上了追逐德尔马杰斯的旅行。

トロデ王「もともと　われらが追っているのは
わしと姫を　このような姿に変えた
憎きドルマゲスじゃ！
©SQUARE ENIX

◀▼德尔马杰斯隐藏着可怕的秘密，身为玩家的你又能否解开这个秘密呢！



▲▶德尔马杰斯的野心到底是什么！



＊「私が得た情報では　そのドルマゲスは
なんと　海の上を歩いてわたり
西の大陸の方へ　向かったそうですよ。
©SQUARE ENIX

壮大的冒险由此

阿鲁：买买买！就指着看马公主的真容了！

等待玩家体验的厚重故事

为了破解德尔马杰斯的诅咒而旅行的主人公，要面对的是各种各样的人和厚重的故事。

被袭击的大富豪

某个小镇的赌场老板遭到了袭击，在向村民打听情况时，主人公获取了令人吃惊的情报。





隐藏于王家的真相

追逐德尔马杰斯的途中，主人公得知了意想不到的王家的秘密，于是故事朝着意料之外的方向展开了。

充满悲伤之城

笼罩着阴暗氛围的小城里，居民们全身都包裹着黑色的服装。这样做似乎有着特别的原因……

复杂的迷宫阻碍前行



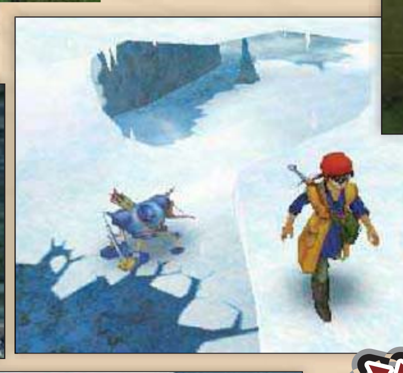
▲已经不能继续深入了吗？按下墙壁上的机关试试……

旅行途中会遭遇大量的迷宫，这些迷宫通常都不是一路往前走就能通过的难关。

►墙壁开始旋转，门的另一头已经能看到魔物的身影，这条路难道是陷阱？



▲在昏暗的迷宫深处有射出光线的谜之石像，按照一定方法转动石像，应该就能开启正确的道路吧？





◄在非常滑的冰上行走，一不小心掉落到下层，可是会被等候已久的魔物拉入到战斗之中。



►天上突然掉落巨大的冰柱，看来除了湿滑的地面外，也要注意头上的冰柱。

旅行的同伴一直陪伴着你

旅行途中自然少不了同伴的陪伴，使用“なかま”指令即可随时与同伴交流。

▼玩家可随时与一起冒险的同伴对话，根据当前状况和场所的变化，对话内容也有所不同。





技能专精系统

在《DQⅧ》中，角色升级后能获得技能点数，玩家可以将该点数分配到各角色对应的五种能力里，每种能力对应习得的特技和咒文各不相同，玩家可根据自己的喜好和队伍成员的搭配来决定技能点的分配。





▲升级时不但可以提升角色的各项能力，还能获得技能点数。

◀玩家可自由分配技能点到五种能力里，达到指定数量的点数即可学会新的特技或咒文。

专精某项能力后能学会强力特技和咒文，育成自己的专属角色与强敌对抗！





新角色特技介绍

格露妲（ゲルダ）

原作中的女盗贼，能使用短剑、鞭以及原版中未曾出现过的扇子作为武器进行攻击。

扇技“扇之舞”





鞭技“双重波动”

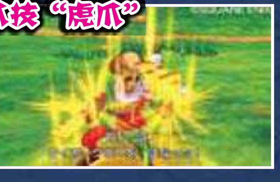


▲左右挥动鞭子，对一排敌人造成两次伤害。

莫利（モリ-）

原作中怪物大赛的举办者，会使用爪，以及棍棒、锤等打击系武器作战。

爪技“虎爪”





热血技“莫利燃烧”





▲莫利摆好造型后，四周突然出现火海吞没敌人。

ACT	动作・狩猎	
PSV	噬神者 复活 GOD EATER RESURRECTION	
BNE	日版	预定2015年10月29日
对应周边未定	1～4人	5627日元

文 昴星团 美编 咕噜

在《噬神者2 狂怒解放》发售几个月后，官方就立马公布了《噬神者》新作《噬神者 复活》的消息。这次给大家带来了不少新要素情报，下面就让我们来看看内容。

角色介绍



▲雨宫龙胆的右手在那个时候还没换上手甲。

亚莉莎・伊莉妮提娜・阿米耶拉

CV：坂本真绫

从俄罗斯分部派来的新型神机手，没什么实战经验，但演习成绩优秀所以性格非常高傲。

雨宫龙胆

CV：平田广明

主人公所加入的极东支部第一部队队长，兼备冷静的判断力和行动力的人物。平时对队员的说话语气很轻佻，但陷入危机时是非常可靠的人，把同伴的生还考虑得比任何事都重要。似乎掌握着重大的机密，有时会独自隐秘行动。



▲ 15 岁的亚莉莎，服装和《噬神者 2》的有所不同。

全武器霸气回归！

在原版《噬神者 爆裂》中登场的武器仅有短剑、长剑、大剑、狙击枪、冲锋枪、轰击枪 6 种，而本作会把至今为止“《噬神者》系列”中出现的神机全部奉上，即使是《噬神者 2 狂怒解放》才出现的变异镰也能使用哦！











▲至今为止系列中出现的神机全收录！

个人特殊能力 & 支援技能

《噬神者 2 狂怒解放》中的个人特殊能力、支援技能系统会引进到本作当中，玩家可以自由搭配其他角色的能力和支援技能，让共同作战更加轻松。





全新进化后的捕食系统！

——捕食者风格公开！

在战斗中需要经常通过“捕食”来增加自身的能力，但以往需要在地面看准敌人的攻击间隙或等其硬直后捕食才会比较安全，而本作增加的新系统“捕食者风格”打破了这长久以来的惯用套路，新增了多个捕食动作，让玩家能够随时随地花式捕食，战斗流畅度大大提高！



▶空中捕食、滑行捕食、挥动神机捕食等等新动作，为玩家的战斗套路提供了更多的可能性。



◀在战斗准备界面中增加了“捕食者风格”选项

新的强化零件系统

本作中可以给所有捕食动作安装强化零件，只要使用相对应的捕食动作成功捕食，在连结解放状态中就会增加强化零件的效果。





▲使用空中捕食动作成功捕食。



▲进入连结解放状态，同时发动强化零件的效果。

荒神的新能力？

观看过上辑光盘中PV的读者应该还记得，和雨宫龙胆战斗的荒神“天父狄阿乌丝”长出了奇怪的“翅膀”，展开“翅膀”后的荒神似乎有着什么新的能力？是否其他荒神也会产生这样的异变呢？



▶对众人展开『翅膀』进行威吓的天父狄阿乌丝。

新作拼盘

全新的口袋妖怪世界迷宫大冒险，九月启程！



光盘 POCKET HALO 视频收录

3DS	RPG	角色扮演·迷宫探索
口袋妖怪超不可思议的迷宫		
ポケモン超不思议のダンジョン		
Nintendo	日版	预定2015年9月17日

本作是融合了《口袋妖怪》和《不可思议的迷宫》两大系列魅力的“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”的最新作，沿袭系列的传统，主角依旧由人类所变。主角醒来时发现自己变成了口袋妖怪，而之前的很多事情又都记不清了，在被附近的安静村村民“长鼻叶（コノハナ）”收留后，主角就读于这里的学校，并结识了众多口袋妖怪。安静村位于世界中央的水之大陆，村如其名安详平和。有一天，当口袋妖怪调查团来到这座宁静的小村时，主角的好朋友有了出去闯一闯的想法——口袋妖怪调查团是巡游于世界各地、以帮助有困难的口袋妖怪并解开各种世界之谜为目标的组织。于是，主角被拉着踏上冒险之旅，好友则成为旅途中最可靠的搭档，一起巡游于各地展开冒险和救助。在游戏中，还出现了令闻者色变的石化事件，惊动了众多传说口袋妖怪，而主角和搭档也将直面这些的危机并设法将其化解。

本作收录的口袋妖怪多达720种，截止到2015年《口袋妖怪》剧场版最新解禁的幻之口袋妖怪——胡巴及其解放形态。在游戏的初始可从20种口袋妖怪中选择主角和搭档，而冒险中被打败的对手以及获得帮助的口袋妖怪也都会加入队伍。游戏的主要内容是前往每次进入时布局都会发生改变的不可思议迷宫，通过完成任务获得奖励、推进剧情。迷宫本身也是危机四伏，比如进入后就陷入埋伏的怪物屋、各种负面效果的陷阱等等，需要玩家谨慎对待。

（文：马修）



▲学校的无忧无虑生活。



▶安静村全景



▲有 20 种口袋妖怪可以作为主角及搭档。



▲面对体型巨大的传说口袋妖怪的激烈战斗。

与少女们一起愉快地打麻将！



PSV	TAB	桌面
天才麻将少女 全国篇		
咲-Saki-全国编		
加贺Create	日版	预定2015年9月17日

本作改编自同名动画作品，收录大量全国篇角色，数十名性格各异的美少女将在踏上麻将顶点的全国大赛中，以团体战的形式展开对决。游戏中的主要角色均采用全语音，对局鸣牌时的插入图数量超过300张，以音画的配合再现原作中热烈的气氛。本作中加入了培育系统，玩家可通过对战获得的点数培育自己喜欢的角色，让她们在对局时能发挥出更强的实力。前作的挑战模式被保留了下来，共有不同难易程度的30个挑战，玩家需达成各种条件后才能顺利完成题目。挑战中还收录了角色间的对话场景，一些包含全国篇特征的对局也会收录其中。此外，还追加了“协力挑战”的新要素，可允许最多3名玩家线下联机协力与电脑对战（电脑应该是宫永照吧）。自由对战分为个人战和团体战，除了可自由选择角色外，还能对规则进行详细设定，以自己最擅长的方式来战斗，该模式可支持4人线下联机。在对局中获得的货币可以在商店里购买“雀士仙贝”，能随机抽到角色、服装、插图等卡片，丰富了游戏的收集要素。（文：阿鲁）



▲本作收录了丰富的插入图。



▲每名角色都可以从7个方向进行培育。



▲自由对战的规则由玩家一手制定。

目标全国第一，职业家庭棒球强势回归！



3DS	SPG	体育
职业家庭棒球场 回归		
プロ野球 ファミスタ リターンズ		
BNE	日版	预定2015年10月8日

系列累计销量突破1500万套的日本国民级棒球游戏“《家庭棒球场》系列”再次登陆3DS。本作的棒球选手资料收录至2015年、共有500人以上。游戏经典的“梦之队”模式全面升级，玩家可以用比赛后得到的FP点数购买装备，让选手的能力大幅提升。另外游戏还新加入了“排位赛”和“远征”两种线上模式。排位赛模式可以与所有线上玩家对战，比赛结束后会根据玩家的表现变更在服务器的排名和等级，等级越高、匹配到的对手就会越强；远征模式可以自由选择远征地点，然后和匹配到的玩家队伍比赛，即使对方不在线也可以进行，比赛结束后有可能得到对方的队员或新的技能，借此强化自己的队伍。而且远征模式下还可能会出现前来地球宣战的メタル星人，用自己组建的强大队伍，将这个外星棒球队一举击败吧！（文：昴星团）

▶选手的能力会在下屏的卡片上全部显示。



▶远征模式下可以选择对方队伍的AI难度进行挑战。



▶排位赛玩家得分、胜率、全垒打次数等数据一目了然。



取回少女们的记忆吧！



PSV | AVG | 文字冒险

无限斯特拉托斯2 爱与清洗

IS2<インフィニット・ストラトス2>ラブ アンド パージ

5pb. | 日版 | 预定2015年9月3日

由于种种因素而在轻小说界享有盛名的作品《无限斯特拉托斯》，于今年再度游戏化。本作是在2014年发售的OVA《世界清洗篇》的基础上制作。故事讲述了《世界清洗篇》的剧情之后，为了能够应对同样的事件再度发生，众女主人公进入了虚拟电脑世界中训练。然而此时遭遇不明程序入侵，女主人公们全员被困在电脑世界中无法登出，从外部的强制唤醒也不起作用。我们的男主人公织斑一夏为了救出她们，决心进入电脑世界。然而唤醒她们的方法，是找回她们在虚拟世界中失去的、与一夏之间的美好回忆，为此需要一夏给予她们热烈的“真实之爱之吻”。

在与女主角们的对话中，选择正确的选项，即可提升“勇敢之心”的计量，其超过80%就能迎来真正的结局。而让所有女主角迎来真正结局时，还会触发梦幻般的“后宫”路线。另外在“交流模式”下，如果玩家的按摩水准能让女主人公们满意，就会获得特别事件的奖励；反之则会引发惩罚事件，在远离真正结局的道路上越行越远……

（文：白菜）



▲在虚拟世界中，女主人公各自都扮演一种童话中的角色。夏洛特是来自《爱丽丝梦游仙境》的爱丽丝。



▲拉芙拉扮演的则是《灰姑娘》里的灰姑娘。



▲第二季追加的新角色，学生会会长更识楯无学姐担当了《白雪公主》里的白雪公主。

波澜壮阔的SF科幻名作重生



PSV | AVG | 文字冒险・恋爱

向日葵 天空的鹅卵石

ひまわり-Pebble in the Sky-

Prototype | 日版 | 预定2015年8月27日

2048年，满载着人类梦想的超高层客机意外坠落，包括英雄宇航员“雨宫大吾”在内的大量旅客丧生，而宇宙开发项目从此停滞不前。两年后，事故的惟一幸存者、丧失记忆的主人公“日向阳一”，以及雨宫大吾之子“雨宫银河”，在高中里成立了宇宙部，每天都在开发火箭。某一天，从天空中降落的迷之少女出现在了阳一的面前，阳一把同样丧失记忆的少女藏了起来，开始了两个人的共同生活……

本作原本是2007年发售的一款同人游戏，剧情所描述的壮阔科幻故事引爆了这部作品的人气，于是在2010年追加了语音和图像之后推出了PSP版。PSV版则是在PSP版的基础上，请来了高人气插画家“空中幼彩”重新绘制所有角色，并加入了全语音。游戏对应PSV的触控操作，同时也对应PSV TV。为了让精美的CG在不同型号的PSV上都能够获得最佳的视觉效果，游戏还内置色彩调整功能。

（文：虫无兮）



▲来自天空的神秘少女，有着和“白羊座”一样的名字。



▲有着“双鱼座”之名的谜之少女，和女主角有着怎样的联系？



▲进行色调调整后，玩家在 PSV 上也能获得和 PC 版接近的画质。

白菜：《IS2》内置邪恶按摩要素，福利尺度极大哦！

罗刹再临！真改重制版全新呈现



PSV | AVG | 文字冒险·恋爱

薄樱鬼 真改 风之章

薄櫻鬼 真改 风ノ章

Idea Factory | 日版 | 预定2015年9月25日

本作是人气女性向AVG“《薄樱鬼》系列”第一作的完全重制版，新版将融合迄今大受好评的系列优点，配合PSV机能制作出更为精美的画面。游戏的女主角雪村千鹤为了寻觅失去音讯的父亲，离开江户后只身上京。徘徊于陌生城市的男装少女忽然遭遇嗜血的异形怪物，幸得新选组及时的救助并与他们相识。为了顺利找到父亲，千鹤决定暂时留在新选组，然而在与众人共同生活的过程中，她发现了一个惊天的秘密。“《薄樱鬼》系列”一直围绕“新选组奇谭”这个关键词展开剧情，但在这次的完全重制版中，将新增新选组外的剧本与角色，还会以资料篇《随想录》与前日谈《黎明录》均已发生的前提来重构剧本。新增角色有幕臣伊庭八郎、新队员相马主计以及敌对倒幕派的关键人物坂本龙马，并请来人气声优宫野真守、梶裕贵与小野大辅为其献声。

（文：库玛）



▲负责保护将军的幕臣伊庭八郎，内心十分崇拜土方十四郎。



▲局长的小姓相马主计，也是女主角惟一的后辈。



▲土佐脱藩的浪士坂本龙马，尊王攘夷派的协助者。

给心爱的小娃娃换装！



3DS | ETC | 其他

装扮工作室 娃娃收集

アトリエ デコ ラ ドール コレクション

Star Fish | 日版 | 预定2015年8月13日

还记得小时候看到服装杂志上那些风格各异的服饰吗？如果对服装打扮有所兴趣的话，那么本作提供了一个不错的舞台。玩家可以挑选种类繁多的服饰装扮娃娃，除了衣服外，游戏中也拥有丰富多彩的饰品可供选择，与服装或背景搭配的话可以让娃娃显得更加漂亮。能够用来装饰的道具多达600种以上，能够保存下来的自创娃娃最多可有10个。本作支持触控操作，还可以利用3DS的摄像头拍照，给娃娃配上真实的风景照片作为背景。玩家可以把多个自创娃娃排列在一起，对她们进行扩大、缩小或回转等操作来进行观察，而装扮好的成品保存下来后，就可以在相册中随时查看。打扮出最满意的娃娃，创造属于玩家自己的换装风格吧！

（文：果汁）



▶游戏内有丰富多彩的服饰供娃娃换装。



▶除了服饰以外，饰品种类也是多得眼花缭乱。

▶就连娃娃的背景也可以装饰。

游戏一品轩




之前玩《泰拉瑞亚》的时候觉得指引很少、画面差就放弃了，最近重新拿出来玩，意外发现这个沙盒游戏的内容异常丰富，探索、生存、合成、收集等要素让人忍不住想通过自己的力量去改变这个虚拟世界，并且游戏中BOSS的打法也是妙趣横生，小C已经默默为这个游戏投入大量时间了。

收罗近期精品二线游戏

栏目主持：阿鲁
文 Civily练

推荐给 “《侏罗纪》系列”电影的粉丝·乐高爱好者

本辑游戏推荐

PSV	乐高 侏罗纪世界		
	LEGO Jurassic World		
	Warner Bros	ACT	欧版

乐高的玩具在全世界都有着较高的知名度，但是面对多元化的娱乐环境，这么大一家玩具公司也曾遭遇过销售量急剧下滑的时期。乐高主动出击与电影制作方及游戏制作公司TT Games合作，打造“乐高大电影”系列，在电影热映时推出相应主题的乐高玩具和游戏，这套屡试不爽的组合拳让乐高在这几年一直都保持着较为稳定的业绩。而近日，随着《侏罗纪世界》在世界各地的热映，乐高也趁热打铁推出了这款趣味十足的游戏作品。玩过乐高大电影系列作品的玩家应该都比较熟悉，游戏最核心的地方在于丰富多彩的战斗方式和谜题，本作和以往一样，玩家可以在场景中任意进行破坏，并会掉落金币或一些关键解谜道具，比如游戏前期有个地方需要把恐龙的笼子送到指定位置，但是道路却被毁坏，此时玩家需要先找到探测器，然后切换到能使用该仪器的角色，再在地上寻找出踪迹并挖出修路的道具。虽说这个过程听起来有些复杂，但实际游戏中的关卡都经过精心的设计，玩家会不知不觉地通过道路、色彩等引导，“自然”地推进关卡，以流畅的节奏体验整个探索解谜的过程。而游戏后期一些复杂的谜题往往需要好几个人协同进行，通常走到特定地点时都会有贴心的提示。此外，本作有一个比较吸引人的地方，就是玩家除了能使用普通的人类角色外，还可以反串操纵霸王龙、剑龙、雷龙等，对人类的建筑、汽车、飞船等进行破坏，整个过程非常爽快。通常来说，不少资深玩家会对电影改编作品有偏见，认为这种游戏都是借电影的光来挣快钱，但不能否认的是本作的内容非常充实，幽默的剧情和萌萌的角色设计让人能在游戏中保持一个轻松的心情，即使不是《侏罗纪》电影的粉丝也能投入到游戏之中。但想吐槽的是相对之前的作品，本作在结构和玩法上还是原封不动，让人感觉只是换了个皮，对于老玩家来说这些套路会显得有些死板。


▲当前解谜所需角色并不在队伍中。

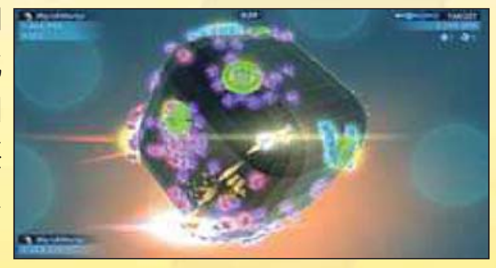

▲操纵恐龙进行破坏会非常爽快。

阿鲁：“《乐高》系列”作品初玩确实还不错，玩多了嘛……

推荐给 喜欢科幻题材的玩家・对飞行射击游戏情有独钟的玩家

PSV	几何战争3 维度		
	Geometry Wars 3: Dimensions Evolved		
	Sierra	STG	美版

本作是独立游戏工作室Lucid Games于2014年在PC上推出的一款3D飞行射击游戏，近日这款作品登陆PSV平台。本作的画面充满了科技华丽感，酷炫的光影和绚烂的背景在视觉上给人带来了极具冲击的体验。游戏中的关卡数量多且富于变化，虽说游戏中的敌人不会发射子弹，但那些疯狂的敌人每次都像神风敢死队一般从四周袭来，由于数量众多，光靠子弹根本应付不过来，玩家需要靠自己的操作来躲避攻击。游戏中的关卡主要分为封闭和开放两种，前者顾名思义是存在边界的，而后者由于没有关卡边界的设定使得整体的难度偏高。比如在立体的圆球关卡中，子弹和敌人的运动轨迹由于紧贴球体呈弧形，会对玩家的预判造成一定干扰，并且前方的某个敌人很有可能不知不觉间就绕到了玩家的身后，这对玩家的即时反应能力也提出了较高的要求。总的来说本作是一款爽快的射击游戏，高速的节奏和丰富的挑战能让喜欢飞行射击游戏的玩家找到乐趣。


▲敌人的颜色让人眼花缭乱。

推荐给 迷宫探索游戏爱好者・“《东方》系列”作品的粉丝

PSV	不可思议的幻想乡 欲望之塔		
	不思议の幻想乡 THE TOWER OF DESIRE		
	Aqua Style	RPG	日版

著名的“东方Project”是日本同人游戏社团“上海爱丽丝幻乐团”所制作的一系列游戏，而本作是“东方Project”的二次创作作品，把日式迷宫探索和“东方”的世界观进行了融合。作为一款宅度较高的作品，可爱的立绘和对话自然是必不可少的，本作在这部分的表现还算精细，但游戏对场景下的功夫还远远不够，譬如同一类的花草几乎都是一模一样，整体感觉比较生硬。游戏的玩法借鉴了经典的迷宫RPG——“《风来之西林》系列”，玩家带领的队伍需要突破层层迷宫，敌人与玩家同时行动，玩家需要从移动中观察敌人的种类和分布，再通过调整我方队伍的走位，以尽可能占优势的阵型去迎击敌人。除了战斗外，迷宫中的收集要素也非常丰富，玩家在探索过程中可以收集到各式各样的道具和素材，它们可以用于合成装备或药剂，使玩家能在险恶的迷宫中坚持走下去。本作虽然画面表现上亮点不多，但就迷宫探索和生存的刺激感来说，还是很容易让人沉迷其中。



推荐给 喜欢思考的玩家・休闲类游戏爱好者

3DS	花式抛球2		
	ピンポントリックショット2		
	Starsign	PUZ	日版

本作是一款机制很简单的益智类游戏，虽然游戏画面制作得比较粗糙，不过单从游戏性来讲，本作还是有不少可取之处。游戏中玩家需要控制一个弹珠的射出方向和力度，让它能通过碰撞和弹跳准确地落入框中，前期对大部分人而言都很简单，但随着关卡越来越复杂，玩家也需要花费更多脑细胞去考虑弹珠的线路。比较有意思的是，游戏中有一个“时空洞”系统，当玩家的球触碰到这个洞的入口后，会瞬移到关卡的另外一个地方，顿时整个关卡结构就脱离了我们的自然常识，不连续的线路设计对玩家的攻关是个不小的考验。但要吐槽的是由于本作有力度的设定，这让弹珠的运行轨迹充满了随机性，有时运气不好会让人有较强的挫败感。虽说本作的画面素质平平，但作为一款低成本小品作，还是能为玩家提供不少思索和挑战的乐趣。



▲这么刁钻的角度，怎么破？


阿鲁：要不是我PSV储存卡容量不够，《不可思议的幻想乡》我就买了（斜眼）。

虫无兮：删删删！

推荐给 想了解漫画制作流程的玩家·想在3DS上体验绘画的玩家

3DS	漫画工房2		
	Comic Workshop 2		
	Collavier	ETC	日版

画漫画相信是不少动漫爱好者的梦想，在本作中玩家可以快速体验漫画的制作过程，对漫画的方方面面进行深入了解。在游戏中，3DS的上屏是整个漫画的总览，下屏是用于绘制画作的画板，而画好一部作品不仅要有好的绘画基础，还需要众多的工具，除了基本的放大、缩小、橡皮擦等功能外，本作还提供了漫画的画框和贴网纸功能，通过画框布置，玩家能在纸张上调整安排故事的逻辑，而丰富的网纸更是可用于快速绘制角色阴影和服装图案。单从功能上看，本作还是挺不错的，但由于触屏精度较低和快捷键的缺乏，游戏中实际操作起来还是有不少局限性，特别是想对某个不满意的地方进行修改时，需要反复放大、缩小，查看确认后再调用工具，整个过程略显繁琐。但本作毕竟只是一款绘画游戏，跟专业的绘图软件没什么可比性，仅仅是给漫画爱好者一个快速体验漫画制作的途径，感兴趣的玩家不妨一试。



推荐给 竞速类游戏爱好者·喜欢具有艺术气息游戏的玩家

PSV	逐日飞翔		
	Race the sun		
	Flippfly	RAC	美版

本作是一款颇为耐玩的竞速小品。首先游戏本身的画面非常具有特色，灰色调场景与橙色太阳光的强烈撞色在视觉上非常醒目，而玩家要操纵一艘飞船，以追逐太阳为目的不断向前飞翔。在追逐太阳的途中有非常多的障碍物，而这些障碍物通常是一些基本的几何体，但整齐划一地排列在一起看起来也非常壮观，特别是有个“水泥森林”的场景即让人觉得雄伟又感到敬畏。一路上玩家要尽量避免碰撞，否则速度越慢，太阳就沉得越快。而在游戏中达成特定的条件可以获得升级的点数，随着飞船的升级，在赛道中可以使用的道具会越来越多，巧妙地利用这些道具可以冲击更快的速度和更高的分数。本作给人很强烈的艺术感，但从游戏玩法的层面上来看本作其实并不算新鲜，是一款艺术风格和流畅操作高度结合的作品，喜爱竞速类游戏的玩家还是很值得尝试。

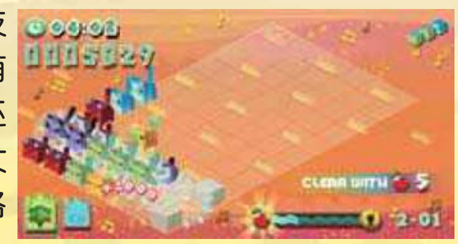


▲夕阳无限好。

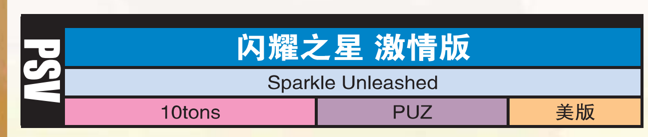
推荐给 消除类游戏爱好者·对可爱东西没有抵抗力的妹子

PSV	萌猫方块		
	NekoBuro:Cats Block		
	Arc System Works	PUZ	美版

消除类游戏一直是卖萌重灾区，而最近推出的这款作品更是直接消除可爱的猫咪，简直萌死人了。本作的画面色彩非常柔和，各种猫咪大大的眼睛实在惹人怜爱。游戏本身的玩法很简单，有点类似《俄罗斯方块》，不同颜色的猫咪从远方排着队走过来，玩家可以在它们走到底部之前通过按键切换它们的排列顺序，而三个相同颜色的猫咪连成一条线后即可消除。要注意的是，有些头上有水果的猫咪代表其具有技能，消除之后可以引起大范围的爆炸把周围的猫咪连带消除。而随着游戏的进行，画面下方的能量槽还会不断积蓄，激发出猫咪们更强大的技能。此外，本作还有一个比较有特色的地方，就是玩家拥有一个可布置的房间，除了猫咪可以在这里玩耍外，玩家还可以购买各种可爱的物品进行装饰，绝对能满足玩家的少女心。虽说本作的玩法没什么太大的新意，但清新可爱的风格还是颇具感染力，非常适合妹子们玩耍。


▲这些小猫咪一个比一个可爱。

推荐给 喜欢《祖玛》的玩家·休闲类游戏爱好者



《祖玛》一直是休闲游戏市场长盛不衰的一种游戏类型，而这款由10tons公司制作的"《闪耀之星》系列"新作在近日登陆到了PSV平台。就画面而言，本作保持了系列精细优雅的风格，菜单、大地图的整体美术风格华丽而不艳俗，特效的表现也恰到好处。本作的玩法跟《祖玛》一样，玩家需要操作画面下方的发射器把随机生成的珠子射进队列，三个相同颜色的珠子相连便会消除。不过要注意的是，在本作的关卡中会不定时出现冰冻减速、能量炮台等一些具有特殊效果的珠子，比如冰冻减速可以使珠子的速度变慢，在一些危机时刻能起到保命的作用，丰富的技能也为游戏增加了更多的变数。此外，游戏除了常规的任务模式外，还有挑战和生存模式供玩家游玩。虽然该作在《祖玛》的框架下没有太大的突破，但就整体而言还是一款可以在闲暇时刻把玩一番的作品。



汉化信息台

PSV



● 时隔近一年之后，《绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章》在近日推出了官方中文版，虽说该作品和系列正统作有所区别，采用了射击游戏的玩法，不过还是值得粉丝玩家一试。

●《太鼓之达人》在PSV上的系列最新作《太鼓之达人 V版》于近日推出了官方中文版。除了拥有丰富曲目的演奏模式外，本作还加入了RPG风格的咚咚大冒险模式。

● 紧接日版的步伐，《苍翼默示录 刻之幻影 扩张版》在近日推出了官方中文版。相比以往，本作在游戏体验和网络对战机能上进一步加强，喜爱格斗游戏的玩家不要错过。

● 《信长之野望 创造 威力加强版》官方中文版已在近日发售。游戏相比前作增加了新的剧情、任务及500名武将，而过硬的翻译素质让玩家能更加准确地体会原作的剧情。

3DS



●《勇气2 最终境界》在近日发布了简体中文版。该版本汉化素质不错，还对字体进行了特别的优化，喜欢系列作品的玩家不要错过。

●《铁道日本 路线之旅 长良川铁道篇》是近日官方推出的一款繁体中文模拟类游戏，玩家可在游戏中一边操控火车行进，一边欣赏沿途的自然风景。

● 极具挑战性的游戏《爆走老精灵》在近日推出了官方繁体中文版。玩家需要操纵只懂得疯狂向前跑的老精灵，在最短时间内躲避重重障碍并抵达终点，是一款速度感十足的横版动作游戏。

● 在任天堂e商店上备受好评的小品《魔女与勇者》在近日推出了官方繁体中文版。这款游戏的画面为8位机风格，玩家需要保护被邪恶魔女梅杜莎石化了的魔女同伴，打退四面八方袭来的敌人。

文 阿鲁 美编 sienna

本作是“《太鼓之达人》系列”在PSV平台上的首部作品，除了收录大量全新曲目外，还收录了以任务制推进剧情的“咚咚大冒险”模式，丰富的任务、装备、道具、换装等要素让游戏有着很高的耐玩度，不同难度的选择让各个水平层次的玩家都能找到属于自己的乐趣。



MUG	音乐	
PSV	太鼓之达人 V 版 太鼓の达人 Vバ-ジョン	
BNE	日版	2015年7月9日
无对应周边	1～4人	6145日元

系统讲解

基本操作

谱面中的基本鼓点分为红、蓝两色，其中红色鼓点代表击打鼓面，蓝色鼓点代表击打鼓边。按键操作则有六种不同的操作方式，可在“ゲ-ム设定”→“操作设定”中进行更改。除了普通鼓点外，谱面里还有其他特殊音符，下表进行具体说明。

图标	对应假名	鼓点符号	操作方法
	ドン	红色小鼓点	单击对应鼓面的按键
	ド～ン	红色大鼓点	双击对应左右鼓面的按键，单击计算连击数但得分减半
	カッ	蓝色小鼓点	单击对应鼓边的按键
	カ～ッ	蓝色大鼓点	双击对应左右鼓边的按键，单击计算连击数但得分减半
	连タッチ	连打音符	快速连打按键增加额外得分，该音符不计算连击数
	ふうせん音符	气球音符	快速连打对应鼓面的按键一定次数，将气球吹破可获得奖励得分，该音符不计算连击数
	くすだま音符	彩球音符	快速连打对应鼓面的按键一定次数，打开彩球可获得奖励得分，该音符不计算连击数

评价

根据歌曲的完成情况，系统会给出三种评价，分别为失败、银王冠和金王冠，准确点击谱面里的鼓点会累积魂槽，累积量达到黄色部分即算作过关，完成歌曲后会给予银王冠作为奖励，如果是全连过关则给予金王冠作为奖励。

主菜单选项介绍

本作可游玩的模式包括演奏模式、咚咚大冒险和练习模式，下面列出各选项的用途。

演奏ゲ-ム： 系列通用的模式，在这里可选择已解禁的所有歌曲的所有难度进行练习，按△进入“**オプション**”可以选择按键音和谱面特效。

ドンだ-クエスト： 咚咚大冒险，后文详述。

太鼓トレ－ニング：练习模式，进入曲目后按Select键可开启选项菜单，玩家可自行选择歌曲的速度，想练习的小节，切换谱面构造等，是用来熟悉和练习高难度曲目的不二之选。
きせかえ：可以给咚酱更换颜色和造型。
スタンプ帐：达成条件后可获得印章，获得特定的印章可解锁一些要素。
追加コンテンツ：购买和下载追加要素。
ゲ－ム设定：游戏设定，从左到右依次是更换操作方式、设定音量、调整按键的判定时机、观看游戏教程、更换名称以及删除存档。



印章

每当玩家达成一定条件后就能获得对应的印章，可以理解为奖杯系统。游戏中部分印章的获得条件会在一开始就注明，获得该印章后，其后续印章的获得条件才会显示出来。获得部分印章后会获得按键音、换装道具、隐藏曲目等奖励。

里谱面

完成部分歌曲的鬼难度后，可以开启该曲目的里谱面。里谱面只出现在鬼难度里，难度系数都非常高，是高手挑战自我的不二之选。本作中拥有里谱面的曲目共计17首，具体如下。

曲目名
ギミチョコ！！
Star！！
残酷な天使のテ－ゼ
圣枪爆裂ボ－イ
脑浆炸裂ガ－ル
千本樱
六兆年と一夜物语
さちさちにしてあげる
千本樱 ver. 小林幸子
やわらか战车
白鸟の湖
Let's贡献！～恋の惩役は1,000,000年～
Abyss of hell
BLAZING VORTEX
Ridge Racer
冬龙 ～Toryu～
Xa

咚咚大冒险（ドンだ-クエスト）

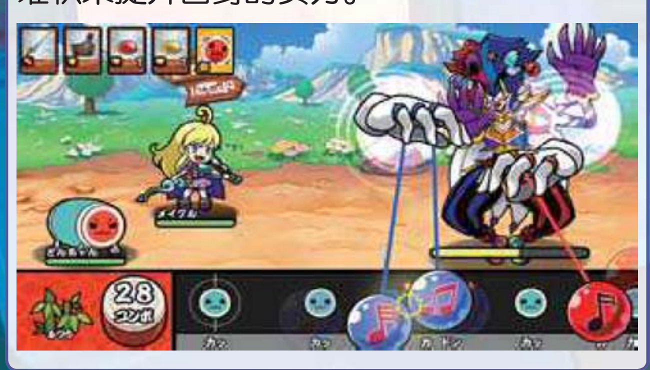
菜单介绍

メイプルの家：选择“デッキ”可为角色更换武器、防具、支援道具和必杀技；选择“きせかえ”可给咚酱换装；选择“难易度”则可随意变更难度，共有中辛、辛口和激辛三种难度可选。
クエストボ－ド：委托板，可在此接受委托任务，后文详述。
ミッションボ－ド：任务板，可在此接受挑战任务，后文详述。
キズナミッション：羁绊任务，本作的联机模式，可最多4人联机挑战任务板中的任务。
出击：接受任务后选择此项正式开始战斗。

游戏方式

这是本作的一个RPG模式，和田兄弟再度被卷入到异世界，和神秘少女梅普露一起利用音乐的力量与敌人战斗。游戏采用了任务制的形式，玩家可在委托板和任务板中接受各种任务，之后选择“出击”即可开始正式的战斗。本作的战斗机制与3DS平台的《太鼓之达人 和田兄弟的时空大冒险》类似，只要不断准确敲击鼓点，我方队伍的成员就会逐渐做出攻击前的准备动作，做出该动作的快慢跟该成员自身的行动速度成正比。继续不断准确敲击鼓点，成员就会发动攻击对敌人造成伤害，如果此时鼓点被漏掉，那么我方成员会取消攻击前的准备动

作。打出“良”的数量越多，我方成员准备和攻击的速度越快。而敌方成员的攻击主要取决于我方按键的失误，只要按出的不是“良”，敌人就会逐渐蓄力并发动攻击，漏掉的按键数越多，敌人的行动速度也就越快，反之如果全程都打出“良”的判定，那敌人就没法行动了。不过本作中，我方只有咚酱跟梅普露两人是拥有战斗力的，想提升伤害就只能靠装备、支援道具和换装的属性堆积来提升自身的实力。



战斗类型

根据任务条件的不同，战斗的类型大致分为打倒敌人、将敌人HP削减到一半以下、达到指定分数、达到一定击打数、某种判定达到一定数量等，玩家需要满足曲目的要求后才能顺利完成任务。另外需要注意的是，与敌人战斗时，歌曲的谱面中会夹杂大量炸弹，不小心按到会损失HP，在战斗过程中一定要尽可能避开。除此之外，根据场景和敌人的不同，还会出现妨碍玩家视线的阻碍型要素，高难度下需要玩家有一定的背谱能力才能顺利过关。

等级

在该模式下，完成任务后可获得名声值，将名声值蓄积到可以升级的程度后，委托板里会追加一个用于提升等级的任务，完成后即可顺利升级并开启下一个等级的各种任务。升级并不会直接提升玩家自身的实力，不过越后期的任务完成后可获得的奖励也越优质，进行装备后也相当于变相提升实力了。

换装

游戏主菜单界面和咚咚大冒险的“メイプルの家”界面里都有换装（きせかえ）这一选项，玩家可以在这里更换咚酱的颜色和造型。不过在咚咚大冒险模式里，换装除了可更换造型外，每件服装还拥有特定的能力，可以增强玩家队伍的实力或获得一些特殊效果。换装道具可通过获得特定印章或在咚咚大冒险模式中完成任务获得。



构筑装备组

该模式中，装备和道具并不是直接装在某个角色身上，而是需要进行统一构筑。游戏中给玩家准备了5个构筑栏，在其中设定了武器、防具、支援道具和必杀技后，将咚酱与梅普露放置在对应的构筑栏上即视为为其进行了武装。由于本作有属性相克的机制，建议5个构筑栏里的武装搭配分别对应其中一种属性，今后在面对拥有属性的敌人时可快速换成克制对方的装备来作战。

属性克制

该模式中共有火、水、草、光、暗五种属性，其中水克火、火克草、草克水，光和暗则相互克制。玩家要面对的敌人大多都拥有一个属性，而玩家的大部分武器、装备甚至换装道具也都具备属性，在属性克制的情况下，能对敌人造成更高的伤害，这是变相提升战斗力的重要元素，特别是在面对后期的战斗时，一定要尽量选择克制对方属性的武器来作战。

委托板

该模式的大部分任务都聚集在此，根据



玩家所选难度的不同，这些任务的难度和完成条件都会发生变化，玩家可选择符合自己水平的难度来进行游戏。已完成的任务会以音符符号注明，此时该任务可获得的名声值会减半。名声值累积到可以升级的程度时，该模式下追加用于升级的任务，完成后即可提升等级并开启更高等级的任务。

任务板

和“委托板”一样，都是提供任务的地方，但每个等级给出的任务数量较少。不过该模式下的所有任务难度和完成条件不会因玩家所选难度而改变，后期的高难度任务需要玩家自身的实力达到一定水准后才能完成。

白金路线

作为一款音乐游戏，本作的白金奖杯获得难度却意外地简单，最难的奖杯可能就是在鬼难度下完成25首歌曲，不擅长音乐游戏的玩家需要花费一定时间练习才能拿到，尽量选择星数低的歌曲挑战。最大连击数、全“良”判定和特殊效果全连歌曲都可以在简单难度下挑战，其余的奖杯则只需在“咚咚大冒险”里刷歌即可拿齐。



奖杯列表



奖杯	名称	获得方法
白金	太鼓の达人Vバ–ジョンマスタ–	获得所有奖杯
铜杯	太鼓デビュ–	首次完成歌曲
银杯	かんたんDE王冠25	简单难度下完成25首歌曲
银杯	ふつうDE王冠25	普通难度下完成25首歌曲
银杯	むずかしいDE王冠25	困难难度下完成25首歌曲
银杯	おにDE王冠25	鬼难度下完成25首歌曲
铜杯	はじめてのフルコンボ	获得1个金王冠（全连歌曲）
金杯	フルコン神	获得100个金王冠
铜杯	コンボ100	最大连击数达到100
铜杯	コンボ300	最大连击数达到300
铜杯	连打のオニ	演奏中连打数合计达到100
银杯	ドンだフルコンボ	以全“良”判定完成歌曲
铜杯	ばいそくフルコンボ	选择特殊效果“ばいそく”全连歌曲
铜杯	きまぐれフルコンボ	选择特殊效果“きまぐれ”全连歌曲
铜杯	でたらめフルコンボ	选择特殊效果“でたらめ”全连歌曲
铜杯	あべこべフルコンボ	选择特殊效果“あべこべ”全连歌曲
铜杯	ドロンフルコンボ	选择特殊效果“ドロン”全连歌曲
银杯	オ–ルジャンル通	完成全类型的所有曲目
铜杯	ドンだ–クエスト始めました	开始咚咚大冒险模式
铜杯	九级ドンだ–	升到九级ドンだ–
铜杯	八级ドンだ–	升到八级ドンだ–
铜杯	七级ドンだ–	升到七级ドンだ–
铜杯	六级ドンだ–	升到六级ドンだ–
铜杯	五级ドンだ–	升到五级ドンだ–
铜杯	四级ドンだ–	升到四级ドンだ–
铜杯	三级ドンだ–	升到三级ドンだ–
铜杯	二级ドンだ–	升到二级ドンだ–
铜杯	一级ドンだ–	升到一级ドンだ–
铜杯	初段ドンだ–	升到初段ドンだ–
铜杯	VS小林幸子	打败小林幸子（升到五段ドンだ–时会遇到的任务）

奖杯	名称	获得方法
金杯	カヴァティ–ナ村の救世主	通关咚咚大冒险模式
铜杯	试练への挑战	完成初段任务“试练の时间”
铜杯	必杀太鼓	初次使用必杀技
铜杯	オンステ–ジ	初次使用小林幸子的卡片（打败小林幸子后可获得必杀技“オンステ–ジ”，装备后在战斗中使用必杀技即可）
铜杯	太鼓カウンタ–5000	击打太鼓5000次
铜杯	太鼓カウンタ–10000	击打太鼓10000次
铜杯	太鼓カウンタ–20000	击打太鼓20000次
铜杯	太鼓カウンタ–40000	击打太鼓40000次
银杯	太鼓カウンタ–60000	击打太鼓60000次
金杯	太鼓カウンタ–76500	击打太鼓76500次
铜杯	音色チェンジャ–	使用“太鼓”以外的按键音演奏曲目5次以上
铜杯	一人十色	使用“太鼓”以外的按键音演奏曲目10次以上
铜杯	きまわしの达人	换装10次以上
铜杯	ベストドレッサ–	换装20次以上



玩法和创新上依旧没多大建树，RPG模式玩起来比较单调，说起来是以任务制推进游戏进程，但实际上就是变相地让玩家以各种难度去刷歌，完全体验不到探索的乐趣。不过本作的选曲非常不错，特别是动漫、游戏和Vocaloid三个版块，有不少能引起玩家共鸣的曲目，单从这一点来看就已经值回票价了。





光盘 POCKET HALO 视频收录

文 乌冬 美编 咕噜

SLG	模拟・塔防	
PSV	绝对迎击战争 绝对迎击ウォ－ズ	
Acquire	日版	2015年7月2日
对应PSV TV	1人	6450日元

本作是一款以荒废世界为舞台的塔防游戏，为了对抗袭击人类都市的未知生命体，玩家需要通过建设城市来保证市民的安全。除了一般的塔防玩法外，游戏中还加入了考验玩家操作的环状武装系统，战斗过程更加刺激，喜欢塔防的玩家值得一试。



关键词

环状武装系统

（リングフォ－スシステム）

作为据点的都市为环状结构，由内向外分为四个环区，最内层的为第一环区，以此类推，每个环区上都有若干个格子，玩家可以在上面建造武装单位加强都市的战斗力。战斗开始后敌人会从四面八方袭来，不过每个武装单位都只能攻击正前方一定范围的目标，这时就需要转动环区，让武装单位从不同方向迎击敌人。



武装单位

（兵装ユニット）

武装单位是建造在环区上用来迎击敌人的兵器，种类包括了加农炮、导弹、机枪等，另外通过转动环区，让部分相同的武装单位排成一条直线的话它们还能合体，合体后的武装单位攻击范围更大、攻击力更高，活用合体是快速歼敌的关键。

基本单位一览

名称	说明
キャノン	2连发式加农炮，攻击间隔一般，攻击范围小，最多支持3台合体
ミサイル	自动追踪导弹，攻击范围大，但攻击间隔长，最多支持3台合体
ガトリング	连发式机枪，攻击间隔最短，但单发攻击力小，最多支持3台合体
レ－ザ－	镭射，射程长，可贯通敌人，最多支持2台合体

名称	说明
防卫ミサイル	防卫导弹，敌人侵入到城市里后才会迎击
スナイパ－	狙击枪，单发式武器，射程长，攻击间隔稍长
ビッグランス	钻头，实弹型贯穿武器
ビッグバン	大型导弹，攻击力高，射程远，攻击间隔长
防壁	只能建在第四环区，可以阻挡部分敌人的前进或攻击
チャ－ジ防壁	只能建在第四环区，可以阻挡部分敌人的前进或攻击，并且防御了敌人的攻击后能增长绝对迎击兵器的能量槽
リペアドロ－ン	修理单位，建筑物受损时自动进行修理，只能建在第四环区
ホ－ルド	固定矛，可暂时停止BOSS级敌人的行动，一次性武装
重战车	只能建在第四环区，战斗开始后会自动开始绕着城市巡逻并迎击范围内的敌人，不过一旦碰到敌人就会自爆
ミネルバ	发动时增加武器会心率和击破敌人时的结晶掉落几率，一次性武装
住居	基础设施，增加可容纳人口数量
ふれあい公园	基础设施，可进行催事提高幸福度
マルチプラント	基础设施，可进行催事提高幸福度
ショッピングモ－ル	基础设施，可进行催事提高幸福度

绝对迎击兵器

除了普通的武装单位外，在都市中心的司令部大楼内还收纳着一个名为“绝对迎击兵器”的秘密武装（第 4 章解锁），绝对迎击兵器发动的条件是积蓄画面右下角的能量槽，能量满了后才能按□键展开，接着再按□键发射。

绝对迎击兵器一览

名称	说明
バスタ－キャノン	巨大激光，使用时会切换为主视角，每次发射消耗一半能量
メガロサイクロン	连射机枪，使用时会切换为主视角，可按住□键连发
マッシヴドロ－ン	会自动迎击的浮游炮，使用时也可以操作环区，比起 BOSS 会优先攻击普通敌人
EX フルバ－スト	全方位激光，在被敌人包围时有非常好的效果
A2 レ－ルガン	绝对迎击兵器的终极版，一发就会消耗所有能量

市民

市民相当于都市的经验值，每场战斗后根据玩家的表现会有新的市民申请搬入，居住的市民越多都市的等级就会越高，同时战斗后获得更多的税收（资金）。但要注意市民也会减少，如战斗中有住居被破坏导致市民死亡，或者城市的幸福度降到 0 后仍对城市放置不管导致市民搬走，幸福度的增减如下。



▲只要点击港口就可以接受市民。

幸福度增加

・建造、改造和强化建筑
・把损伤抑制到最小完成战斗
・用特定的建筑进行催事

幸福度减少

・在其他城市完成迎击战
・战斗中城市受到较大的损伤

通讯员

（オペレ－タ－）

通讯员一共有副司令、火器管制、情报管制、总合管制、特务管制、电资管制六个职位，他们会在各个环节给予玩家建议，还会发动技能辅助玩家。通讯员有体力和集中力两个参数，集中力越高时发动技能的几率越高，注意战斗会消耗通讯员的体力，体力为 0 时集中率也强制为 0，所以当通讯员体力不多时要及时交换，如果早期还未有能更换的通讯员，则可通过使用道具或者战斗后给予慰劳的方法来为他们回复体力。



▲每场战斗结束后可以选择一位通讯员给予慰劳，被慰劳的通讯员会获得更多的经验值，同时回复 20 体力。

结晶



除了资金外，建设都市还需要被称为结晶的资源，资源分为アルタナイト结晶和イルメナイト结晶两种。アルタナイト结晶通过战斗中击倒敌人获得，不同的城市获得的アルタナイト结晶珍稀度也不同，具体的珍稀度和入手方法可参考下表；イルメナイト结晶则是在资源センタ－里用アルタナイト结晶转换得来，基本珍稀度越高的アルタナイト结晶转出来的イルメナイト结晶也越多。

アルタナイト结晶的主要入手方法

珍稀度	名称	对应方法
低	黄结晶	完成キンバリ－的战斗
↓	赤结晶	完成メディナ的战斗
↓	青结晶	完成ノリリスク的战斗
↓	绿结晶	完成ミタカ的战斗
↓	紫结晶	完成ワシントン DC 的战斗
↓	纯结晶	完成要请 / 勅令；击倒 BOSS 级敌人；击倒珍稀敌人；升级
高	透过结晶	用除赤和青以外的アルタナイト结晶转换イルメナイト结晶时一定几率获得，珍稀度越高获得几率越高

系统

操作

建设阶段	
方向键	选择项目
左摇杆	移动光标 / 选择项目
右摇杆	移动视角
START	选择战斗
○	决定
×	取消
△	切换司令室界面
司令室界面	
方向键	选择项目
左摇杆	选择项目
右摇杆	移动视角
○	决定
×	取消
战斗部分	
方向键	选择・旋转环区
左摇杆	选择・旋转环区
右摇杆	移动视角
L	逆时针旋转环区
R	顺时针旋转环区
START	紧急备品仓库（使用道具）
○	切换绝对迎击兵器
□	使用・发射绝对迎击兵器
×	绝对迎击兵器使用结束

菜单

地图（マップ）

切换到世界地图界面，这时点击当前所在的城市就能选择要进行的战斗，当开放了多个城市时，可以通过地图移动到别的城市。

迎击对象：自由战斗，敌人的种类和出现顺序都为随机，一般分为 3 个等级，等级越高的越难。当显示敌人种类的图标旁出现感叹号时表示该战斗中有珍稀敌人出现，击倒它可获得纯结晶；而如果アルタ－浓度达到 1000 以上时进入自由战斗还会遭遇 BOSS 级敌人。

勅令/要请：满足特定条件才会出现的战斗，敌人的种类和出现顺序为固定，而且比同等级的自由战斗要难些，不过完成后一般都会有特别的奖励。

附表・基础敌人一览

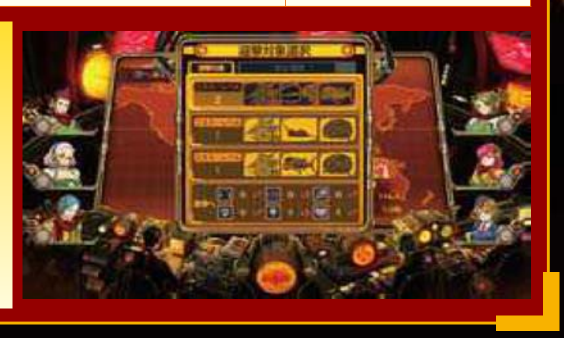
图标	名称	特征	有效武器
	ティクティク	最基础的杂兵，一般为群体出现，接近后会自爆	キャノン、レ－ザ－
	アントリオン	移动速度慢，不过会远距离发射激光	キャノン、ミサイル
	ピグマ	移动速度快，并且会群体出现，不过体力很少	ガトリング、レ－ザ－
	グライド	移动速度慢，不过耐久力非常高，并且攻击会直接越过防壁攻击司令部	ミサイル、スナイパ－
	ブラップ	同样会远距离攻击，并且攻击带有麻痹效果，会暂时封住我方的武装	キャノン、ミサイル
	ボロン	接近后会自爆，并且波及范围广，需要优先对付	キャノン、ミサイル
	フラウラ	耐久力高，接近都市时被击倒的话会放出ピグマ，最好在远距离时解决	ミサイル、スナイパ－
	レクチュン	耐久力高，被攻击会分裂成小的，最多分裂 2 次	ミサイル、レ－ザ－

特殊敌人

・大型タイプ：加大版，体型比一般的敌人大一圈，攻击力和耐久力都有所上升。

・シェルタイプ：护盾型，会展开绿色的护盾，导致全场敌人的耐久力上升，得优先击破。

・レザレクションタイプ：共生版，一般为绿色，会多只一起出现，需要在限定时间里一起击破，只要有一个未击破其他的就会在一定时间后复活。



编成

更换通讯员，注意只有该职位有两位或以上的通讯员才能更换，通讯员会随着流程加入，每个职位最多有 3 位。

名称	职位	加入时期	特技	效果
トウワ	副司令	初期	恐怖！トウワの说教部屋	当前所有通讯员的集中力提高 10%
			クイック × トランスフォ－ム	武装受到攻击时发动，武装的变形速度变为 2 倍
ラブロック	火器管制	初期	第 1 环区アンリミテッド！	第一环区的武装攻击力 2 倍，效果持续到技能发动完为止
			Rapid Relod！	武装的攻击间隔缩短，效果时间约为 20 秒
チサ	情报管制	初期	煌きアルタナイト	击破敌人的结晶掉落率提升 20%
タルコフ	总合管制	初期	ラクに胜てたらいいなぁ	战斗开始时发动，战斗结束为止敌人耐久力减半
キ－ヨ	总合管制	第 2 章	幸せ★ハッピ－！	催事效果 1.5 倍
ティコ	特务管制	第 2 章	ティコスマイルで 50% OFF	建筑 / 强化 / 改修时消耗的资金和结晶减半
モナリ－	电资管制	第 2 章	超绝本气リカバリ－！	绝对迎击兵器所消费能量的 50% 马上得到回复
			チャ－ミング・モナリ－	征收税金时所得增加 25%
アシュリ－	火器管制	第 4 章	第 2 环区アンリミテッド！	战斗结束为止第二环区攻击力 1.5 倍
			アシュリ－メソッド No.9	BOSS 战斗或能量 100% 时发动，绝对迎击兵器威力 1.5 倍
キッカ	情报管制	第 5 章	レア・サ－チャ－	建设阶段时发动，珍稀敌人的出现率提升
			ワンモアタイム！	其他通讯员特技发动结束时发动，该特技立即再发动一次
ヒカチ	副司令	第 5 章	ゴルディロックス・プレッシャ－	特技发动率提高 10%
ぺンロ－ズ	情报管制	第 6 章	クリティカルメイカ－	20 秒内几乎所有攻击必定会心
			スタンキャンセラ－	敌人使用麻痹攻击时发动，麻痹攻击无效化
チュ－リング	电资管制	第 7 章	チュ－リング反应	低几率イルメナイト结晶的转换量 1.5 倍
			チュ－リング变换	チャ－ジ防壁受到攻击时发动，30 秒内能量积蓄量 2 倍
メリ－ベル	火器管制	第 8 章	第 3 区アンリミテッド！	战斗结束为止第三环区攻击力 1.2 倍
			Ultra Resonance Atack！	合体武装被击破时发动，20 秒内攻击力 1.5 倍
ランド－ル	特务管制	第 8 章	异次元的ダメ－ジリダクション！	敌人出现预警或入侵时发动，武装受到伤害减半
べリ－	总合管制	第 9 章	感谢强要！ファビュラスレポ－ト	战斗结算画面时发动，战斗结果成绩 1.5 倍
ウエザオ－ル	特务管制	第 11 章	ミラクル・ライフガ－ド！	战斗开始时发动，住居被破坏也不会出现牺牲者
シノ	电资管制	第 13 章	气分爽快！急速チャ－ジ！	战斗开始时发动，绝对迎击武装的能量积蓄速度 2 倍
ガ－ンズバック	副司令	第 15 章	闪烈のガ－ンズバック	BOSS 出现时或敌人接近时发动，全部通讯员短时间内集中力变为 200%

开发

达成指定的条件后可开发新武装，只有先开发出来后才能建造或将下级单位升级为上级单位。

名称	等级	解锁条件	费用	黄结晶	赤结晶	青结晶	绿结晶	紫结晶	纯结晶	透过结晶
ミサイル	★☆☆☆	第一章	200	—	—	—	—	—	—	—
防壁・E 型	★☆☆☆	第二章	100	—	—	—	—	—	—	—
ホ－ルド・B 型	★☆☆☆	第三章	300	—	—	—	—	—	—	—
チャ－ジ防壁・E 型	★☆☆☆	第四章	2000	—	—	—	—	—	—	—
レクス・レ－ザ－	★★☆☆	第五章	5000	—	10	—	—	—	—	—
レクス・キャノン	★★☆☆	第七章	5000	5	10	—	—	—	2	—
重战车 B 型	★☆☆☆	第 10 章	15000	—	—	5	—	—	—	—
ビッグバン	★★★★	第 20 章	100000	—	—	—	—	20	1	1
ガトリング	★☆☆☆	司令官 Lv3 以上 & ミサイル开发	200	—	—	—	—	—	—	—
リペアドロ－ン・B 型	★☆☆☆	司令官 Lv5 以上	800	—	—	—	—	—	—	—
マルチプラント	★☆☆☆	司令官 Lv7 以上	1000	—	—	—	—	—	—	—
スナイパ－	★☆☆☆	司令官 Lv8 以上	2000	10	—	—	—	—	—	—
ホ－ルド A 型	★★☆☆	司令官 Lv9 以上 & ホ－ルド・B 型开发	3000	5	—	—	—	—	—	—
防壁・D 型	★★☆☆	司令官 Lv10 以上 & 防壁・E 型开发	3000	—	5	—	—	—	—	—
チャ－ジ防壁・D 型	★★☆☆	司令官 Lv10 以上 & チャ－ジ防壁・E 型开发	3000	—	5	—	—	—	—	—
ショッピングモ－ル	★☆☆☆	司令官 Lv13 以上 & マルチプラント开发	4000	5	5	—	—	—	1	—
リペアドロ－ン・A 型	★★☆☆	司令官 Lv14 以上 & リペアドロ－ン・A 型开发	4000	—	5	—	—	—	—	—
レクス・ミサイル	★★☆☆	司令官 Lv15 以上 & レクス・キャノン开发	6000	5	10	—	—	—	2	—
防壁・C 型	★★☆☆	司令官 Lv16 以上 & 防壁・D 型开发	5000	5	5	—	—	—	—	—

名称	等级	解锁条件	费用	黄结晶	赤结晶	青结晶	绿结晶	紫结晶	纯结晶	透过结晶
チャ－ジ防壁・C 型	★★☆☆	司令官 Lv17 以上 & チャ－ジ防壁・D 型开发	10000	—	5	10	—	—	—	—
レクス・ガトリング	★★☆☆	司令官 Lv18 以上 & レクス・キャノン开发	8000	—	5	10	—	—	2	—
住居・中型	★★☆☆	司令官 Lv19 以上 & レクス・キャノン开发	15000	—	5	10	—	—	1	—
ミネルバ	★☆☆☆	司令官 Lv20 以上	10000	—	—	—	—	—	5	2
ホ－ルド・S 型	★★★☆	司令官 Lv21 以上 & ホ－ルド・A 型开发	12000	—	5	5	—	—	—	—
发电所・中型	★★☆☆	司令官 Lv22 以上 & レクス・キャノン开发	30000	—	5	10	—	—	1	—
防卫ミサイル・最终型	★★☆☆	司令官 Lv23 以上 & レクス・ミサイル开发	30000	—	—	5	10	—	1	—
防壁・B 型	★★★☆	司令官 Lv24 以上 & 防壁・C 型开发	25000	—	—	5	5	—	—	—
チャ－ジ防壁・B 型	★★★☆	司令官 Lv25 以上 & チャ－ジ防壁・C 型开发	30000	—	—	5	10	—	—	—
ノヴァ・スナイパ－	★★★☆	司令官 Lv26 以上 & スナイパ－开发	35000	—	—	5	5	—	1	—
重战车・A 型	★★☆☆	司令官 Lv27 以上 & 重战车・B 型开发	35000	—	—	5	10	—	—	—
ノヴァ・キャノン	★★★☆	司令官 Lv28 以上 & レクス・キャノン开发	40000	—	5	—	10	—	2	—
リペアドロ－ン・S 型	★★★☆	司令官 Lv29 以上 & リペアドロ－ン・A 型开发	35000	—	10	10	10	—	—	—
ノヴァ・ミサイル	★★★☆	司令官 Lv30 以上 & ノヴァ・キャノン开发	45000	5	—	10	—	—	2	—
防壁・A 型	★★★☆	司令官 Lv31 以上 & 防壁・B 型开发	40000	5	5	—	5	—	—	—
チャ－ジ防壁 A 型	★★★☆	司令官 Lv32 以上 & チャ－ジ防壁・B 型开发	40000	—	—	10	15	10	—	—
ノヴァ・ガトリング	★★★☆	司令官 Lv33 以上 & ノヴァ・ミサイル开发	50000	—	—	—	10	15	2	—
住居・大型	★★★☆	司令官 Lv34 以上 & 住居・中型开发	50000	20	—	30	—	—	1	—
ホ－ルド・最终型	★★★★	司令官 Lv35 以上 & ホ－ルド・S 型开发	40000	10	10	—	—	—	—	—
ビッグランス	★★★☆	司令官 Lv36 以上 & ノヴァキャノン开发	60000	—	—	—	—	50	5	1
发电所・大型	★★★☆	司令官 Lv37 以上 & 发电所・中型开发	80000	—	—	—	—	—	10	1
ソル・キャノン	★★★★	司令官 Lv38 以上 & ノヴァ・キャノン开发	80000	—	—	5	—	10	5	—
重战车・S 型	★★★☆	司令官 Lv39 以上 & 重战车・A 型开发	50000	—	—	10	15	20	—	—
ソル・ミサイル	★★★★	司令官 Lv40 以上 & ノヴァ・ミサイル开发	10000	—	—	5	—	10	5	—
防壁・S 型	★★★★	司令官 Lv41 以上 & 防壁・A 型开发	60000	—	—	—	20	10	5	—
チャ－ジ防壁・S 型	★★★★	司令官 Lv42 以上 & チャ－ジ防壁・A 型开发	70000	—	—	—	—	20	2	1
ソル・ガトリング	★★★★	司令官 Lv43 以上 & ノヴァ・ガトリング开发	120000	10	—	—	10	—	5	—
リペアドロ－ン・最终型	★★★★	司令官 Lv44 以上 & リペアドロ－ン・S 型开发	80000	—	—	—	—	50	5	1
防壁・最终型	★★★★	司令官 Lv45 以上 & 防壁・S 型开发	120000	—	50	—	50	—	5	—
チャ－ジ防壁・最终型	★★★★	司令官 Lv46 以上 & チャ－ジ防壁・S 型开发	100000	—	50	50	50	—	—	—
ソル・レ－ザ－	★★★★	司令官 Lv47 以上 & ノヴァレ－ザ－开发	150000	50	—	—	—	—	10	1
重战车・最终型	★★★★	司令官 Lv48 以上 & 重战车・S 型开发	150000	—	—	50	50	50	—	—



情报



1	司令官等级和经验值
2	资金
3	通讯员数量
4	当前章节和任务

5	都市情报	每个都市的等级、幸福度、人口、战斗力等信息
	ユニット情报	武装情报
	エネミ－情报	敌人情报
	用语集	名词解释
	エピソ－ドログ	章节剧情回想

备品

使用对战斗有帮助的道具，道具数量加号后的数字为特典获得的限时道具，期限过了就会作废。

道具效果

名称	效果
メモリエンハンサ－	战斗后通讯员获得的经验提高
HG アナライザ－	战斗后司令官获得的经验值提高
アルタナイトプラス	击破敌人的结晶掉落率增加
アタックブ－スタ－	攻击命中敌人时给予周围敌人溅射伤害
プロテクトフィルム	司令部和建筑物受到的伤害减小
タフビタン R	回复通讯员的集中力和体力

设定

音量、视角操作类型、难易度等游戏设定。



奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	绝对迎击ウォ－ズ	获得所有奖杯
金杯	旧大都市へ	在ワシントン DC 进行战斗
金杯	アルタ－ド・ステイツの气配	游戏通关
金杯	绝对迎击都市	全部都市达到 Lv20
金杯	チャンドラの休日	把所有单位全部开发出来
金杯	高层化の末に	任意一个都市配置 20 个高度 4 层的建筑
金杯	成熟した部队	所有通讯员达到 Lv25
银杯	护る者として	进行 100 次战斗
银杯	更なる高みへ	任意一个通讯员达到 Lv25
银杯	チャンドラの微笑み	在开发中项目投入了 1000000G 以上
铜杯	跃动する部队	全部通讯员加入
银杯	要请を受ける日々	完成 30 次要请战斗
银杯	复兴の果てに	整备所有都市的封锁区域（无法建造的荒地）
银杯	绝对迎击兵器という力	用绝对迎击兵器击倒 50 个敌人
银杯	驱逐する者	击破 20 个 BOSS 级敌人
银杯	纯结晶の辉き	击破 1 个珍稀敌人
铜杯	非常电源	在发电站被破坏切换成紧急电源的情况下完成战斗
铜杯	统合本部からの要请	第一次完成要请战斗
铜杯	固い绊	犒劳 101 次通讯员
铜杯	防卫都市として	建设 100 个单位
铜杯	期待を受けて	司令官达到 Lv10
铜杯	都市の胎动	任意一个都市达到 Lv5
铜杯	エキノプス收缩	击破エキノプス
铜杯	タンテラ爆散	击破タンテラ
铜杯	ラマディロ消灭	击破ラマディロ
铜杯	ボルカ－ノン沉默	击破ボルカ－ノン
铜杯	バルドゥラ散华	击破バルドゥラ
银杯	アルタニアンの最期	击破アルタニアン
铜杯	ベリリッタ坠つ	击破ベリリッタ
铜杯	筑く信赖	第一次犒劳通讯员
铜杯	战い、始まる	听一次通讯员的说明
铜杯	着任	开始游戏



塔防结合手动操作炮台转向的玩法很有新意，需要和敌人争分夺秒，不过后期可以自由规划建筑用地后就很少需要转动环区了，玩法开始偏向纯塔防，乐趣反而有所减少。



MUG	音乐	
PSV	Persona4 彻夜热舞 ペルソナ4ダンシング・オ－ルナイト	
Atlus	日版	2015年6月25日
对应PSV TV	1人	7538日元

文 果汁 美编 咕噜

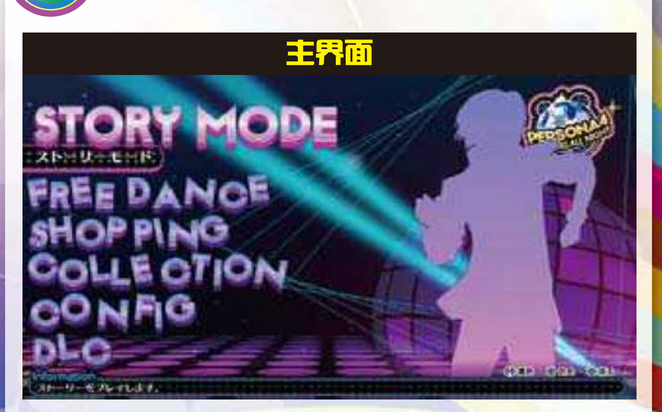
自从黄金版推出后，《Persona4》系列可谓是大红大紫，推出了不少衍生作品。所幸每款作品都有着不错的素质，本次特快带来的《彻夜热舞》亦不例外，下面就让我们来了解一下系统与奖杯的获取方式吧。



系统介绍

菜单说明

主界面



名称	功能
STORY MODE	欣赏故事模式
FREE DANCE	自由选择乐曲与舞伴游玩节奏游戏
SHOPPING	能购买“FREE DANCE”里使用的服装与道具
COLLECTION	观看各种资料、分数以及排名
CONFIG	变更系统设定
DLC	前往 PSN 购买追加道具

音乐游戏界面



1	最高分数
2	干劲槽
3	FEVER 槽
4	现在的分数
5	音符对应图标

注：干劲槽分为“红色”、“黄色”、“白色”、“绿色”、“彩色”五个阶段，区别会在下文解释。

操作方式



剧情部分

键位	功能
方向键	选择选项
○	决定选项、推进对话
×	推进对话
△	高速推进对话
□	关闭对话框
START	暂停菜单
SELECT	显示先前对话

音乐游戏部分

在音乐游戏里会用到“↑”、“←”、“↓”、“△”、“○”、“×”六个功能键以及摇杆，其中功能键都会在游戏里以图标直观地表示出来，只要把握节奏，在音符与对应图标重合时按键即可。而从画面中间出现的蓝圈与 FEVER 圈即是使用摇杆，和其他功能键一样，一旦蓝圈到达判定圈时便可以拨动摇杆完成判定。本作还可以使用触控操作，不过个人认为并没有按键反应灵敏。

注：虽然在游戏教程里面要求摇杆要转大半圈，但是实际上只要明显地推动一下摇杆也会满足要求。



乐曲



“FREE DANCE”模式里的乐曲基本上都要通过完成特定乐曲逐步解锁出来，任意难度过关皆可。完成乐曲需要在结束时让

干劲槽达到绿色或彩色的状态，如果中途干劲槽跌至红色以下时就会直接结束游戏，算作“NOT CLEAR”。如果乐曲想要达到高分，COMBO 是至关重要的，FULLCOMBO 还有额外的金钱奖励，想要刷钱的玩家可以积极以 FULLCOMBO 为目标。下表会列出解锁乐曲的条件。



乐曲解锁方式	
乐曲	解锁条件
specialist	初期
Pursuing My True Self（Shinichi Osawa Remix）	完成《specialist》
Your Affection（Daisuke Asakura Remix）	完成《Pursuing My True Self（Shinichi Osawa Remix）》
NOW I KNOW（Yuu Miyake Remix）	完成《Your Affection（Daisuke Asakura Remix）》
Signs Of Love	完成《NOW I KNOW（Yuu Miyake Remix）》
Heartbeat，Heartbreak	完成《Signs Of Love》
Your Affection	初期
Time To Make History	完成《Your Affection》
Shadow World（ATLUS Kozuka Remix）	完成《Time To Make History》
Like a dream come true	完成《Shadow World（ATLUS Kozuka Remix）》
Pursuing My True Self（ATLUS Kozuka Remix）	完成《Like a dream come true》
MAZE OF LIFE	完成《Pursuing My True Self（ATLUS Kozuka Remix）》
SNOWFLAKES（NARASAKI Remix）	初期
Heaven（Norihiko Hibino Remix）	完成《SNOWFLAKES（NARASAKI Remix）》
Shadow World	完成《Heaven（Norihiko Hibino Remix）》
Time To Make History（AKIRA YAMAOKA Remix）	完成《Shadow World》
Signs Of Love（TK Remix）	完成《Time To Make History（AKIRA YAMAOKA Remix）》
ジュネスのテ－マ（歌入り）	完成《Signs Of Love（TK Remix）》
Dance！	初期
Best Friends	完成《Dance！》
Heartbeat，Heartbreak（TOWA TEI Remix）	完成《Best Friends》
Backside Of The TV（Lotus Juice Remix）	完成《Heartbeat，Heartbreak（TOWA TEI Remix）》
Pursuing My True Self	完成《Backside Of The TV（Lotus Juice Remix）》
Best Friends（Banvox Remix）	完成《Pursuing My True Self》
Reach Out To The Truth（Dancing on PERSONA STAGE）	完成《Electronica In Velvet Room》、《カリステギア》、DLC 歌曲以外的全 24 曲
カリステギア	完成《Reach Out To The Truth（Dancing on PERSONA STAGE）》
Electronica In Velvet Room	通关故事模式后、去商店购买道具“白蝶贝のブロ－チ”

判定与乐曲评价

判定：指音符与界面图标重合时的准确度。准确度按低到高排名分为“MISS”、“GOOD”、“GREAT”、“PERFECT”四种判定。其中“MISS”会让干劲槽下降，一定要尽量避免；而“GOOD”则不会对干劲槽有影响；“GREAT”与“PERFECT”均会让干劲槽数值上涨。

本作的乐曲评价比较单纯，分为三种。

NOT CLEAR：没有完成乐曲，中途结束或是乐曲结束时干劲槽仍为白色以下。

BRILLIANT：完成乐曲或者 FULLCOMBO（含 GOOD 判定）时的评价。

KING CRAZY：最高评价，必须 FULLCOMBO 而且不含 GREAT 以下的判定，蓝圈包含其中。

FEVER 时间（フィ－バ－）

乐曲内除了会出现蓝圈，还会出现标有 FEVER 字样的彩色光圈，成功判定彩圈时 FEVER 槽会上涨 1 点。当 FEVER 槽达到 3 点时便会让乐曲插入“FEVER 时间”。在 FEVER 时间下除了干劲槽会提升更快外，还可触发双人舞蹈，下文会讲解双人舞蹈详情。

舞伴

每首乐曲虽然只有一个固定的舞者，但大多数乐曲都会有舞伴加入进行双人舞蹈（コミュフィ－バ－）。双人舞蹈的出现条件是 FEVER 时间里干劲槽为绿色或彩色，舞伴的解锁并不要求进入双人舞蹈，只要满足解锁条件即可。下表会列出所有乐曲（不含 DLC 曲目）舞伴的解锁条件，方便大家对照奖杯条件。



舞伴解锁方式

曲名	舞者	完成故事模式	通过 EASY 难度	通过 NORMAL 难度	通过 HARD 难度	其他条件
specialist	鸣上悠	–	–	–	–	–
Pursuing My True Self（Shinichi Osawa Remix）	クマ	花村阳介	白钟直斗	里中千枝	久慈川りせ	マ－ガレット
Your Affection（Daisuke Asakura Remix）	真下かなみ	堂岛菜々子	クマ	久慈川りせ	鸣上悠	–
NOW I KNOW（Yuu Miyake Remix）	久慈川りせ	白钟直斗	真下かなみ	クマ	鸣上悠	–
Signs Of Love	白钟直斗	クマ	天城雪子	巽完二	花村阳介	–
Heartbeat,Heartbreak	天城雪子	鸣上悠	里中千枝	白钟直斗	クマ	–
Your Affection	花村阳介	里中千枝、天城雪子	クマ	鸣上悠	巽完二	–
Time To Make History	鸣上悠	巽完二	堂岛菜々子	里中千枝	白钟直斗	マ－ガレット
Shadow World（ATLUS Kozuka Remix）	堂岛菜々子	真下かなみ	白钟直斗	鸣上悠	天城雪子	–
Like a dream come true	クマ	巽完二	鸣上悠	天城雪子	花村阳介	マ－ガレット
Pursuing My True Self（ATLUS Kozuka Remix）	里中千枝	花村阳介	天城雪子	久慈川りせ	巽完二	–
MAZE OF LIFE	鸣上悠	久慈川りせ	堂岛菜々子	里中千枝	白钟直斗	マ－ガレット
SNOWFLAKES（NARASAKI Remix）	天城雪子	里中千枝	久慈川りせ	巽完二	花村阳介	
Heaven（Norihiko Hibino Remix）	白钟直斗	巽完二	鸣上悠	久慈川りせ	里中千枝	–
Shadow World	真下かなみ	堂岛菜々子	久慈川りせ	花村阳介	巽完二	–
Time To Make History（AKIRA YAMAOKA Remix）	巽完二	久慈川りせ、クマ	天城雪子	白钟直斗	鸣上悠	–
Signs Of Love（TK Remix）	鸣上悠	天城雪子	巽完二	花村阳介	久慈川りせ	
ジュネスのテ－マ（歌入り）	堂岛菜々子	真下かなみ	花村阳介	鸣上悠	クマ	–
Dance！	鸣上悠	クマ、真下かなみ	花村阳介	堂岛菜々子	巽完二	マ－ガレット
Best Friends	巽完二	白钟直斗	鸣上悠	花村阳介	里中千枝	–
Heartbeat,Heartbreak（TOWA TEI Remix）	堂岛菜々子	真下かなみ	里中千枝	巽完二	久慈川りせ	–
Backside Of The TV（Lotus Juice Remix）	花村阳介	鸣上悠	白钟直斗	クマ	久慈川りせ	–
Pursuing My True Self	久慈川りせ	真下かなみ	巽完二	天城雪子	里中千枝	–
Best Friends（Banvox Remix）	里中千枝	天城雪子	クマ	白钟直斗	鸣上悠	–
Reach Out To The Truth（Dancing on PERSONA STAGE）	鸣上悠	–	–	–	–	–
Electronica In Velvet Room	マ－ガレット	–	花村阳介	天城雪子	クマ	鸣上悠（通过 ALL NIGHT 难度）

注：舞伴マ－ガレット只要完成了乐曲《Electronica In Velvet Room》后便会出现。

故事模式

虽说是音乐游戏，本作收录的故事剧本也是下了一番功夫。不仅全程语音，还多达八个章节，喜欢《Persona4》的玩家想必可以好好享受剧情。本作的故事发生在《Persona4》后，主人公鸣上悠与伙伴们受到久慈川理世（久慈川りせ）的邀请，出演羁绊庆典的节目，然而在练习期间却遭遇了神秘失踪的事件，为了解开谜题，特别搜查队再次出动！

在开始故事模式时可以选择难度，不过本作的最高难度“ALL NIGHT”并不会出现在故事模式里。

ビギナー：不擅长音乐游戏，只想享受剧情的玩家可选择的难度（以 EASY 为主）。

スタンダード：对音乐游戏有一定心得的玩家可选择的难度（以 NORMAL 为主）。



隐藏章节

在“FREE DANCE”模式里通过所有乐曲（不含 DLC 乐曲）后，再通过解锁的最终乐曲《カリステギア》。就能在故事模式通关后解锁新的章节，实际内容为本作故事的前日谈。



道具说明

在“SHOPPING”模式里可以购买到多种多样的道具，包括服装、饰品与影响乐曲难易度的道具。当购买了所有与乐曲相关的道具后才会解锁本作的最高难度“ALL NIGHT”。为方便玩家，下表会列出与乐曲相关的道具效果与解锁方法。只要在 SET UP 选择 CUSTOM →プレイカスタム就可以设置在乐曲里使用的道具。至于服装与饰品的解锁条件基本上都是买一件开一件或是要求花费足够的金钱。个别特殊服装只要解锁所有乐曲与通关故事模式（包括隐藏章节）便可购买，下面就不再详细列出。



名称	效果	分数	P$	解锁条件
フィーバードリンコ	完成 FEVER 圈的时候，干劲槽增加量提升	-10%	-10%	初期
强袭の狼烟	FEVER 期间，干劲槽容易增加	-10%	-15%	初期
金刚シールド	减轻干劲槽的削减量	-10%	-15%	初期
地返しの玉	就算干劲槽低下也不会让乐曲中途结束	-10%	-10%	“FREE DANCE”里乐曲中途结束一次
乐胜命中テープ	就算判定为“GOOD”也可让 COMBO 继续	-10%	-30%	“FREE DANCE”里通过 3 首以上 NORMAL 难度以上的乐曲
辰姫神社のお守り	增加通过乐曲时获得的 P$	0%	+50%	“FREE DANCE”里通过 3 首以上 HARD 难度以上的乐曲
フィーバーロイヤル Z	必定发生双人舞蹈且干劲槽大量增加	-10%	-20%	至少一次通过“FREE DANCE”里所有乐曲
全ノートの真球	即使按到不同按键，音符也能成功判定	-10%	-50%	购买了 5 万 P$ 时价ネット的商品
人生逆回转读本	反转音符的出现方向	+5%	+10%	初期
汎、それはランダム	音符会在各种方向出现	+10%	+100%	使用“人生逆回转读本”通过一次乐曲
弱虫先生、宙に消ゆ	音符会在中途消失	+5%	+50%	使用在时价ネット里贩卖的书本中的其中一本通过一首乐曲
弱虫先生、再び現る	音符会在中途出现	+5%	+50%	使用在时价ネット里贩卖的书本中的其中一本通过一首乐曲
スローライフの教え	音符的速度变成超低速	+10%	+150%	在プレイカスタム里将“ノートスピード”调成“1”并通过一首乐曲
汎なら、猛ダッシュ	音符的速度变成超高速	+10%	+150%	在プレイカスタム里将“ノートスピード”调成“7”并通过一首乐曲

名称	效果	分数	P$	解锁条件
THE・缓急自在	音符的速度高低不定	+5%	+50%	使用“汉なら、猛ダッシュ”、“スロ－ライフの教え”，各自通过一首乐曲
THE・心眼	不显示音符	+100%	+800%	购买所有这本书以外的所有书本
白蝶贝のブロ－チ	购买后追加乐曲《Electronica In Velvet Room》	–	–	通关故事模式



本作的音乐游戏部分虽然不好上手，但是奖杯的难度设置却很低。基本上时间只会花费在通关故事模式与解锁乐曲上，做到这两点后大部分奖杯都能取得。即使是不擅长音乐游戏的玩家面对奖杯要求的 HARD 难度时，也可以通过使用道具来减低难度。下文会放出奖杯列表与部分难点奖杯的分析，方便玩家白金本作。



奖杯列表

种类	名称	说明
白金	ダンシング☆オ－ルナイト	获得除该奖杯外的所有奖杯
铜杯	饗宴の始まり	通过故事模式第一章（Chapter1）
铜杯	サ－カスはおしまい	救助了上杉たまみ（通过 Chapter2–9）
铜杯	今夜は乐しかったわ	救助了左山ともえ（通过 Chapter2–18）
铜杯	お片付けの时间	救助了右岛すもも（通过 Chapter3–9）
铜杯	舞台は满员御礼	救助了中原のぞみ（通过 Chapter3–18）
铜杯	ばいばいクマ	通过故事模式第四章（Chapter4）
铜杯	女帝の落城	救助了落水镜花（通过 Chapter5–10）
金杯	GO！绊ダンサ－ズ	向ミクラタナノカミ转达了思念（通过 Chapter7–11）
铜杯	历史の证人	观赏了包括前日谈的所有故事
铜杯	狂宴の始まり	マ－ガレット参战
银杯	さらなる高みへ	解禁最高难度“ALL NIGHT”
铜杯	身だしなみ注意	第一次购买换装道具（コスチュ－ム）
银杯	ベストドレッサ－	购买了一半的换装道具
金杯	クロ－ゼットいっぱいの梦	购买了所有换装道具
银杯	宝石商	购买了所有饰品（アクセサリ－）
银杯	时价ネット依存症	在“SHOPPING”模式里购买了所有道具
银杯	ネットのお得意样	在“SHOPPING”模式里使用了合计 50 万的 P$（金钱）
铜杯	あの感动をもう一度	在“SCORE”里观看录像资料
铜杯	我は汝、汝は我	完成资料库的收集
铜杯	闭店ガラガラ	在乐曲途中便退出游戏
铜杯	ようこそダンスフロアへ	在“FREE DANCE”模式里通过任意一曲
银杯	パ－ティは终わらない	在“FREE DANCE”模式里通过所有乐曲
银杯	系がりやすさ NO1	任意一曲达成 FULL COMBO
铜杯	マ－ベラスエンタ－テイナ－	任意一曲获得最高评价“KING CRAZY”
银杯	ミス？何それおいしいの？	完成任意一曲，没有出现“MISS”判定
银杯	パ－フェクトマン	选择难度 HARD 以上的乐曲，达成一半以上的 PERFECT 判定过关
铜杯	己の记录を越えてゆけ	更新自己的最高分数纪录
铜杯	オシャレ传道师	更换服装开始音乐游戏
铜杯	ちょい足しレシピ	带上饰品开始音乐游戏
铜杯	こだわりコ－ディネ－ト	更换了全人物的服装开始音乐游戏
银杯	ダンサ－の星	同时选择提升难度的 2 个或以上的道具开始音乐游戏
铜杯	二人三脚	触发一次双人舞蹈
金杯	いつでも一绪	触发 30 种双人舞蹈
银杯	ナナコン上等	触发包含双人舞蹈的菜々子所有的舞蹈
铜杯	梦のアイドルユニット	在“FREE DANCE”模式里让りせ与かなみ在舞台共演
银杯	先辈かっこいい！	触发所有鸣上与りせ的双人舞蹈
银杯	赤い女将と绿の成龙	触发所有雪子与千枝的双人舞蹈
银杯	ジュネスボンバ－	触发所有阳介与クマ的双人舞蹈
银杯	美女と野兽の狂演	触发所有直斗与完二的双人舞蹈

难点奖杯解说

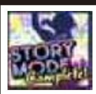




GO ！绊ダンサ - ズ



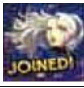
通过故事模式的乐曲《Reach Out To The Truth（Dancing on PERSONA STAGE）》。



历史の证人



前日谈的解锁方法参考前文的“隐藏章节”。



狂宴の始まり



通过乐曲《Electronica In Velvet Room》，解锁方法可参考前文“乐曲解锁方式”。



さらなる高みへ



一旦购得所有道具就能解锁“ALL NIGHT”难度，方法可参考前文的“道具说明”。



あの感动をもう一度



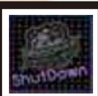
前往“COLLECTION”模式，选择“SCORE”观看任意乐曲录像。



我は汝、汝は我



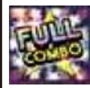
解锁全乐曲，观看全剧情后进入“COLLECTION”模式的“DATA BASE”看一次资料。



闭店ガラガラ



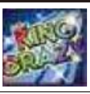
在乐曲途中按 START 然后退出即可。



系がりやすさ NO1



此奖杯不限难度，无论是降低乐曲难度还是使用道具达成条件均可取得。



マ - ベラスエンタ - テイナ -



此评价要求不能出现 GREAT 以下的判定，同样不限难度。



ダンサ - の星



可以选择 EASY 或 NORMAL 的乐曲来降低难度。



ナナコン上等



可参考前文的“乐曲解锁方式”与“舞伴解锁方式”来满足条件，后面 5 个关于双人舞蹈的奖杯亦同样。





即使是衍生的游戏，本作依然保持了系列的时髦风格与高素质。音游部分最开始会觉得不太好上手，但一旦习惯后就能享受到快感，本作的判定还是比较严格的，节奏有些许跟不上就会获得 GOOD 以下的评定。鉴于游戏里准备了许多降低难度的手段，所以即使是不擅长音乐游戏的玩家也不需迟疑，尽情享受《Persona4》的音乐与故事吧！



文 虫无兮　美编 Juxi

ACT	动作・狩猎		
3DS	妖怪手表 破坏者 赤猫团・白犬队 妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团・白犬队		
Level-5		日版	2015年7月11日
对应邂逅通信/无意识通信		1～4人	4968日元

在《妖怪手表2》当中出现的小游戏"破坏者"因为大受欢迎，如今独立出来并添加了许多新要素成为了一款新作。本作效仿《妖怪手表2》推出了两个版本。游戏可以和另一个版本联动获得奖励，还可以和《本家・元祖・真打》分别联动来获得限定妖怪。接下来就一起来了解一下，"《妖怪手表》系列"第一款衍生作品吧。



操作方式

破坏者基地内的操作

操作	功能
滑杆	移动
A键	调查、对话
B键	（配合移动）奔跑，会消耗耐力
X键	打开妖怪Pad
L键/R键	左右移动镜头
L键+R键	让镜头面对正前方
START	暂停游戏

任务中的操作

操作	功能
滑杆	移动
十字键↑/↓	切换我方目标
十字键←/→	切换敌方目标
A键	普通攻击、调查
B键	（配合移动）奔跑，会消耗耐力/自己气绝时连打可复活/同伴气绝时长按可将其复活
X键/Y键	发动技能
L键/R键	左右移动镜头
L键+R键	让镜头面对正前方
START	暂停游戏
C杆※	左右移动镜头
ZR※	切换操作角色
ZL※	注视锁定的目标

注：带※的操作只能在New 3DS上进行。

其余操作

操作	功能
十字键	选择项目
A键	决定
B键	取消、返回
L键/R键	切换页面
START	跳过剧情






《赤猫团》与《白犬队》的差异

・部分妖怪只在特定版本中出现，这部分妖怪的数目超过50只。可以通过交换或联机获得另一个版本的妖怪。
・部分BOSS战中出现的大妖怪不同，参与另一个版本的玩家的任务就可以和这些大妖怪战斗。
・两个版本的主题曲不同。
・联机时，两个版本的玩家的数目比例会影响任务报酬，详见后文“抽奖”部分。




破坏者基地（バスターズハウス）

这个有6层高的大楼就是玩家的据点，除了出任务之外大部分时间都待在这里。每一层都会有不同的设施或特殊的NPC为玩家提供不同的支援和帮助。切换楼层时可以爬楼梯以及使用大楼角落里的滑杆，还可以直接点击下屏显示的楼层来传送。待在设施内的时候，上屏的左上会显示星数，对应设施的等级。设施等级随剧情推进或使用次数增加而提升，升级后会解放新机能或强化现有机能。特殊NPC在玩家靠近时头顶会出现奇特的对话框。除此之外，玩家还可以操纵角色和基地内的妖怪对话，可对话的对象头顶会出现带“…”的对话框。



基地本身还是一个游乐场，有许多地方靠近后会出现带“！”的对话框，按A键调查会出现意想不到的变化。场景或NPC头上一直出现“！”的时候，进行调查则会获得新的支线任务、APP或墙纸等。

顺着剧情推进，基地会开放装修功能，可以将原本略显破旧的基地打造成不同风格。在游戏中满足一定条件后还能获得纪念品摆放在基地内，联机时可以将自己的成果展示给其他玩家。

B1 流浪斗技场（さすらい斗技场）

这里可以进行邂逅通信相关的设定。和NPC“まむし行司”对话，并选择“さすらいチーム登录”，可以开启本作的邂逅通信，并登录自己的队伍。之后如果邂逅到其他玩家，他们所登录的队伍就会出现在玩家的斗技场。まむし行司背后的板上会显示当前邂逅到的队伍数目，达到特定数目时还可以和特别的妖怪对战。

选择“バトルする”，就可以和邂逅到的队伍对战。战斗与任务中的对战无异，也是以4对4的形式进行，只是绝对不会出现朋友机会（详见后文）。将对方队伍全灭即获得胜利，敌方队伍的强度越高，胜利后获得的鬼玉也越多，连胜的话还有特别奖励。



通关后此处还会解锁隐藏衣柜，可以给“ジバニャン”、“コマさん”和“USAピョン”进行换装。

1F 入口（エントランス）

随着剧情推进，这里会出现“ワカメくん”、“コンブさん”和“メカブちゃん”三个NPC，负责特典、QR码及追加道具等功能。

ワカメくん：取得通过联动而获得的道具（お届けもの受けとり），以及开启或关闭通过无意识通信而发布的通知（おしらせ配信）。

コンブさん：通过下载（ダウンロード）、输入密码（パスワード入力）和读取QR码的方式（QRコードをよみとる）来获得道具。

メカブちゃん：输入作为下载版特典的下载码（ダウンロード番号入力），来获得限定道具（限定商品の受け取り）。



2F 升级房（レベルーム）

与跑步机上的NPC“ばくそくコ–チ”对话并选择“レベルアップ”，就能消耗鬼玉来提升妖怪的等级，这也是提升等级的惟一手段。妖怪等级提升后，能力值会有所上升，达到特定等级时还会掌握新的招式。

随着剧情推进，ばくそくコ–チ处会追加“进化”机能。“ようかいの进化”可以让妖怪进化成更高阶的妖怪，而“ようかいの合成”则是让妖怪与另一个妖怪、或者道具进行合成而获得新的妖怪。一些看上去很弱的妖怪可以通过这两个方法咸鱼翻身。

当玩家拥有了足够多的妖怪之后，和升级房内的和尚对话，就可以开启“魂变化（魂へんげ）”机能。魂变化可以将妖怪变成一个可装备的魂，每种妖怪的魂都对应一个魂能力，能在任务中为妖怪带来不同的增益效果。魂变化的过程是不可逆的，一旦变成魂，玩家将永远失去对应的妖怪。

魂有着等级和经验值的概念。同种妖怪的前提下，高等级的妖怪之魂与低等级的妖怪之魂相比，经验值会比较多。和尚处的“魂强化（魂を强化する）”可以将不同的魂进行合成来提高魂的等级。和同样的魂，或者同一种族的魂合成，魂所获得的经验值会增加。将特定的魂进行合成，还能获得“稀有魂（レア魂）”，是只能通过合成来获得的魂。



2F 不起眼商店（ジミ-ショップ）

和NPC“ジミ–店长”对话，可以消耗鬼玉购入道具，或者售出玩家拥有的道具来换取鬼玉。与一旁的“でんじん亲方”对话，则能够消耗鬼玉和素材来打造装备或者强化已有的装备，装备可以提高妖怪的能力值，部分还有特殊效果。



3F 会谈室（谈话室）

和NPC“ホノボ–ノさん”对话，可以对玩家的队伍进行编排，这关系着队伍的整体实力，可以说是相当重要的机能。选择“出动する妖怪”可以查看当前队伍成员，按Y键可以移动妖怪的位置，用L或R键转动圆环则是切换队长（即玩家直接操纵的妖怪），还可以选择“マイセット”将当前的队伍设置保存起来，以后随时调用。选择“ひかえの妖怪”则能够查看候补妖怪，并且可以按照类型来选择妖怪（やくわりで选ぶ），或者直接查看所有妖怪（すべてから选ぶ）。选择一只妖怪之后，会出现小菜单，可以对妖怪进行不同的操作。

小菜单选项	功能
いれかえ	选择妖怪来替换队伍成员
そうび	更换目标妖怪身上的装备以及魂
わざへんこう	替换X键和Y键所对应的招式
さくせん	设定作为随从妖怪出战时的作战方针，包括“自由作战（おまかせ）”、“攻击队长锁定的目标（集中攻击）”、“攻击强敌（强いヤツを狙う）”和“攻击弱敌（弱いヤツを狙う）”
ひかえにもどす	让队伍成员变成候补妖怪
おわかれ	和妖怪告别。告别之后妖怪永远消失



4F 控制室（指令室）



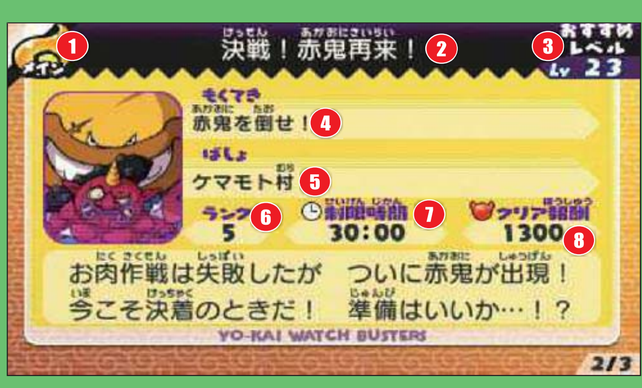
和NPC“ブリ－队长”对话，选择“ミッションをえらぶ”可以挑选任务。任务共分为故事（スト－リ－）、巡逻（パトロ–ル）和BOSS战（ビッグボス）三种，后面两种随剧情推进逐渐开放。

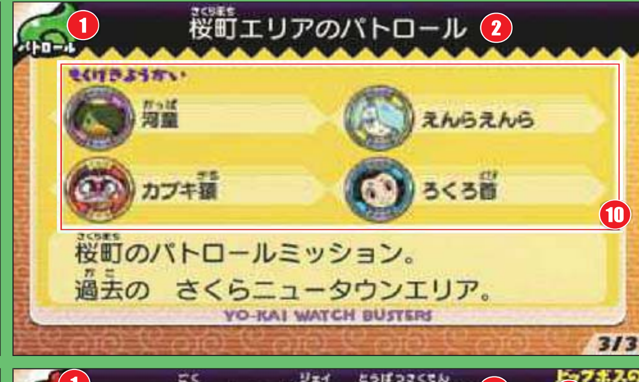
故事： 分为主线任务（メイン）和支线任务（サブ）两种。主线任务用于推进剧情，完成一章当中的所有主线任务之后便会进入下一章。支线任务的难度比较高，而且部分支线任务具有一定的趣味性，有特殊的剧情和独特的操作角色，不需要强制完成，不过部分章节要求玩家完成支线任务才能推动主线。

巡逻： 在特定地点进行自由探索的任务，最适合收集妖怪以及挣取鬼玉。随着剧情推进，可探索的地点会增加，而原有的地点也会出现新的妖怪。在有光圈的地点长按A键可触发迷你任务（ミニミニミッション），迷你任务也有时间限制，在限时内达成任务要求即可获得鬼玉作为奖励。迷你任务中有时会出现十分强大的妖怪，玩家务必要留神。巡逻任务没有达成任务目的这一说，玩家在时间用完之前，主动穿过拉门（ふすま，详见后文）离开，即视作完成任务。

BOSS战： 汇聚了故事任务中出现过的大妖怪的一类任务。BOSS战任务共分为三个等级，最低等级的和故事任务中出现的基本一致；完成后会出现“超”级任务，大妖怪的实力得到强化；最高等级的“极”级任务，要求玩家完成“超”级任务并获得对应的“极玉”，消耗极玉才能进入任务。“极”级任务完成时有机会获得特殊奖励，正是所谓的高风险高回报。

选定任务之后按“出动”即可出发进行任务，在出发前按Y键可以查看持有的道具，对妖怪携带的道具及装备等进行更换。选择任务时，上画面会显示任务相关的情报，按X键可以切换画面。情报详情如下。









1	任务种类。
2	任务名。
3	推荐等级。队伍成员没达到该等级的话，任务的完成难度会比较高。
4	任务目的。达成目的则完成任务。巡逻任务虽然也写着目的但是没有实际作用。
5	任务地点。
6	破坏者等级。玩家需达到该等级才能选择该任务。
7	时间限制。一旦时间用完则任务失败。

8	任务报酬。玩家完成任务时能获得的鬼玉数量。
9	奖品。完成任务后会进行抽奖，两个版本能获得的奖品不同。联机状态下，同一版本的玩家越多，能够获得贵重奖品的几率就越高。
10	目击情报。仅在巡逻任务中会出现这一项，表示在任务中主要出现的妖怪种类。
11	等级限制。仅在BOSS战中出现。如果队伍等级超过了该限制，进入任务时会强制被降为此处表示的等级。
12	出动条件。仅在BOSS战中出现。满足了此处的条件之后，才能进行该任务。
13	大妖怪等级。仅在BOSS战中出现。

R 屋上（屋顶）

在屋顶放着1台扭蛋机，随剧情推进会增加至3台，分别是妖怪扭蛋（妖怪ガシャ）、鬼扭蛋（鬼ガシャ）和福扭蛋（福ガシャ）。通过扭蛋玩家能获得妖怪、道具和装备。每天能够扭蛋的次数是有限的，用完之后就只能等第二天。每天早上6:00会重置扭蛋次数，而且次数会根据日期有些许差异，打开妖怪Pad时下屏会显示当天的扭蛋次数。

妖怪扭蛋： 扭蛋时需要消耗扭蛋币（ガシャコイン）。扭蛋币分为很多种，不同扭蛋币能转出的扭蛋内容都不同，还会每天随机更换。在没有扭蛋币时，玩家也可以消耗10个3DS的小金币来扭蛋。

鬼扭蛋： 消耗鬼玉进行扭蛋，最少需支付100鬼玉。每增加100鬼玉，中大奖（大当たり）的几率就增加1倍，最高为10000鬼玉时的100倍。

福ガシャ： 使用福扭蛋币（福ガシャコイン）的扭蛋机，可以得到其余两种扭蛋都无法获得的稀有妖怪、道具和装备。

随着剧情推进，屋顶上会出现NPC“メゾン・ドワスレ”，与其对话可以消耗鬼玉对基地进行装修。





妖怪Pad（ようかいパッド）

在基地内按X键或点击下屏对应按键可以打开妖怪Pad。打开后，上屏会显示玩家队伍相关的信息，下屏则是各种各样的APP（アプリ）。随剧情推进，玩家会获得各种新的APP，按Y键可以移动APP的位置，玩家可以把常用的APP移动到首页方便打开。下面为玩家列举APP的效果。

日记（にっき）

进入该APP就能进行存档。本作提供三个存档位置，不过存档时不能更换位置，全面杜绝玩家使用“S/L大法”。

徽章交换（メダルこうかん）

玩家和妖怪成为朋友之后，就能得到该妖怪的徽章。通过这个APP，玩家可以和其他玩家联机交换徽章，获得自己一直无法获得、或者另外一个版本限定的妖怪。

持有物品（もちもの）

此处可以查看玩家所拥有的物品，包括战斗用的道具（バトル）、素材（そざい）、装备（そうび）、魂（こん）、消耗性道具（アイテム）和重要道具（だいじなもの）。查看战斗用的道具时，玩家可以直接将其设置在下屏的按键上。查看装备和魂的时候，也可以直接帮妖怪装备上。

出动成员（出动メンバ-）

效果等同于在ホノボ–ノさん处选择“出动する妖怪”，只是小菜单当中“いれかえ”和“ひかえにもどす”两项不能使用。



赤猫手册·白犬手册（あかねこ手帐·しろいぬ手帐）

与同版本的玩家联机或邂逅的话，就会累积记章（きしょう）。打开这个APP，选择“あかねこ通贩”或“しろいぬ通贩”，就可以用记章交换扭蛋币或者斗气。一开始并不能换购所有的斗气，部分斗气需要玩家满足一定条件后才能解锁，而这些斗气的效果也相当逆天。除此之外，选择“ともだちペ-ジ”还可以查看好友列表和好友的纪录，以及编辑玩家自己的个人资料。



妖怪之轮（ようかいの轮）

游戏中将妖怪按一定的主题进行分类，每个主题即为一个轮。当玩家集齐同个轮当中的所有妖怪时，便会解锁一张妖怪们的合照，还会获得奖励。



大辞典

相当于妖怪图鉴，会收录玩家获得的所有徽章。已获得的徽章会出现妖怪的图案，而只是遇见过、尚未获得的徽章会显示“B”字样。按Y键可以按照不同的方式检索妖怪，选择徽章可以全方位地观察妖怪。大辞典的最后8页封印着8只传说妖怪（レジェンド妖怪），每个封印周围都有8个空位，对应8只不同的妖怪，当玩家集齐这8只妖怪时，就能解除封印获得传说妖怪。

奖杯（トロフィ-）

系列惯例，当玩家达成一定的条件时，就能获得奖杯。获得奖杯并不会得到额外奖励。不过游戏中存在名为纪念品（记念品）的装饰品，同样会在玩家满足一定条件后获得，而获得纪念品的条件要比获得奖杯的条件苛刻许多。

帮助（ヘルプ）

在这里可以查看曾经出现过的系统教学，帮助玩家掌握游戏的玩法。

设定（せってい）

对游戏的各项参数进行设定。

音乐

消耗道具“ミュ-ジックカ-ド”可以在这里解锁游戏中的BGM并聆听。

动画

可以观看游戏中出现过的剧情动画。

关于组队

前文也提到过，队伍是完成任务的基本单位，一支强大的队伍能让玩家在战斗中无往不利。队伍最多为4人，单枪匹马也可以，只是应对能力和火力都会差一些。游戏中的所有妖怪都能划分为4个种类（やくわり），分别是负责火力输入的主攻（アタッカ-，简称“A”）、吸引敌方火力守护同伴的肉盾（タンク，简称“T”）、为同伴回复HP的治疗（ヒ-ラ-，简称“H”），以及对敌人进行干扰的辅助（レンジャ-，简称“R”）。一支平衡的队伍应当每个种类的妖怪各带一只，不过玩家也可以视乎自己的需要更改。在单机游戏中，玩家只能操纵担任队长的妖怪，而其余三名随从妖怪则交由AI控制，会根据玩家设定好的作战方针进行战斗。

妖怪的详细情报

打开APP“出动成员”，或者和会谈室的ホノボ–ノさん对话，都可以查看妖怪的详细情报。这些情报直接反映了妖怪的强弱，是编排队伍时的重要参考资料。



1	所属种族。
2	妖怪名称。
3	阶级，表示妖怪的强弱程度。从高到低分别是S、A、B、C、D、E。
4	等级。
5	妖怪的种类。稀有的怪物在其下方会显示“レア”字样。
6	作为随从妖怪参战时的作战方针。
7	当前的装备和魂。按X键切换到第三页可以看到详细情报。
8	HP。在战斗中归零就会陷入气绝状态。
9	耐性属性。承受该属性的攻击时伤害会减少。
10	弱点属性。承受该属性的攻击时伤害会增加。
11	攻击力。数值越高，物理攻击的伤害就越高。
12	防御力。数值越高，受到攻击时的伤害就越低。
13	妖力。数值越高，妖术攻击的伤害就越高。
14	速度。按おそい→ふつう→はやい的顺序逐渐加快。
15	技能。每种妖怪固有的被动技能。
16	当前设定的招式、普通攻击和必杀技。按X键切换到第二页可以看到详细情报。带有“ぞくせい”字样的即为妖术攻击，显示如同太阳一般的图标的则是物理攻击。

妖怪的收集方法



和妖怪成为了朋友，或者得到了妖怪的徽章，就可以在ホノボ–ノさん处把这些妖怪编入队伍。游戏中获得妖怪的方式主要有两种。

朋友机会（ともだちチャンス）是最主要的收集方式。在任务中击倒妖怪后，会有一定几率出现朋友机会的提示，此时妖怪不会消失，而是坐在粉红色的光圈中开始30秒倒计时，而下屏也会出现心形的提示。在倒计时结束前靠近妖怪并按下A键，就会进入一个小游戏：一个小圆圈会沿着圆形轨迹经过一个个的红心，而玩家则需要在圆圈与红心重合时按下A键来收集，在时限内收集到指定数量的红心就可以和妖怪成为朋友并获得其徽章。妖怪的阶级越高，其需求的红心就越多，而且小游戏中圆圈的移动速度会更快。在进行小游戏的过程中，操纵角色会停止而随从妖怪会保持行动，这个过程中操纵角色并不是无敌的，如果遭受攻击小游戏就会中断。每次任务最多能取得12个徽章，如果放弃任务或任务失败便会失去取得的徽章。任务中会出现的妖怪是随机的，玩家可以查看任务情报进行确认，部分妖怪只会在特定的支线任务中出现。

扭蛋是第二种主要获得途径。本作新增了扫描现实中的周边“B徽章（Bメダル）”背面的QR码所获得的加成扭蛋币（ブ–スト コイン），用加成扭蛋币更容易得到B徽章上所对应的妖怪。有获得条件的玩家不妨考虑一下。

除此之外，随着剧情推进会有新的妖怪加入玩家的队伍，而完成特定的支线任务和解放大辞典的封印也可以获得妖怪。





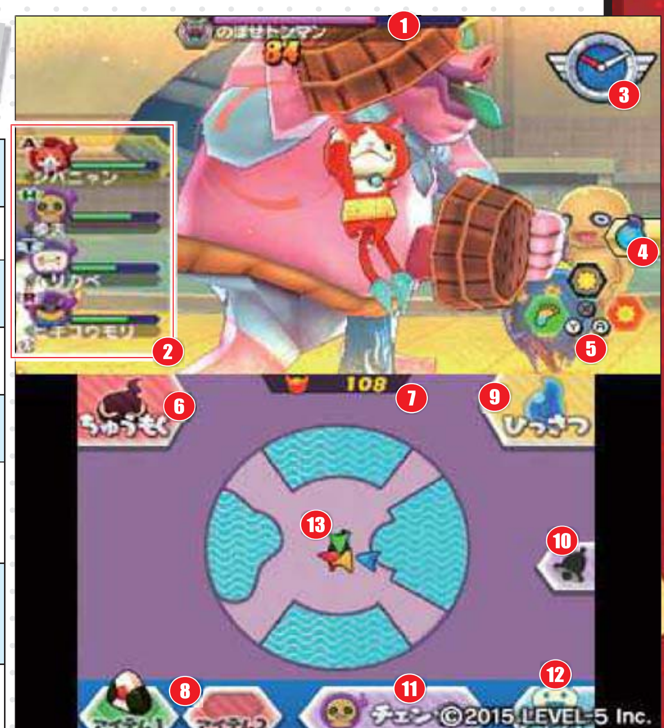


关于任务

当有了一支强大的队伍之后，玩家就可以挑战不同的任务了。任务当中往往会涌出大量的妖怪，将它们击败会掉落鬼玉和素材，有时还会出现朋友机会。任务里地面会分布许多基础的战斗用道具，在前期火力不足的时候可以多多利用。任务过程中在特定时点会出现一道拉门，在故事任务和BOSS战任务中，穿过拉门就可以将获得的鬼玉、素材和徽章带回基地，不过任务视作未完成，在觉得吃力的时候可以利用这个重整旗鼓。除巡逻任务之外，完成任务时会进行抽奖，抽奖内容可以在选择任务时进行确认，而抽奖结果则是随机的。下面一起来了解一下，进行任务时画面所提供的情报。

画面情报

编号	说明
1	目标敌人的HP槽。
2	我方成员的HP槽，被附体时也会在这里出现相应的图标。气绝和升天的成员头像上会出现“X”字样。被大妖怪盯上的队伍成员的头像上会出现一个眼球图案。
3	任务时间。白色指针和红色指针重合时任务就会失败。
4	妖气槽。蓄满时可以使用必杀技。
5	A、X、Y键所对应的不同攻击。攻击完有一段冷却时间，冷却结束后才能再次出招。有“ためOK”字样的，则表示可以长按按键进行蓄力。
6	锁定键，可以锁定大妖怪。和大妖怪对战时才会出现。
7	在任务中取得的鬼玉数量。
8	现在持有的战斗用道具。直接点击就可以使用。
9	妖气槽蓄满之后，点击该按键就可以使出必杀技。
10	比例尺，可以对地图的大小进行调整。
11	替换按钮。直接点击可以替换操纵角色为身边的一名随从妖怪。
12	聊天键，按下后会出现事先设定好的定型文，可以进行沟通。联机时才会出现。
13	任务地点的地图。地图上的图标表示不同的事物。



图标图案	代表物	图标图案	代表物	图标图案	代表物
	操作角色		拉门的方向		可以成为朋友的中级妖怪
	随从妖怪		大妖怪		G玉
	其余玩家（联机时）		大妖怪的出现位置		鬼玉
	任务要求的目的地		大妖怪的方向		战斗用道具
	目的地的方向		敌方妖怪		迷你任务触发地点
	朋友机会发生的地点		可以成为朋友的敌方妖怪		任务要求的道具
	拉门		中级妖怪		

联机

游戏中所有的任务都可以和其他玩家一同完成。点击下屏的“だれかと协力する”，就可以开始联机。线下和其他玩家面对面联机的话，就选择“近くの人协力”；如果是通过网络和远处的玩家联机，则选择“远くの人と协力”。玩家自己可以加入其他玩家已建好的房间，或者选择“自分で募集する”来召集玩家。

和其他玩家联机时，除非是认识的好友，否则战斗的难度往往不降反升：每个玩家以自己的意志各自行动，很难培养团队合作；妖怪种类集中为主攻，因为大家都想自己打个爽。不过联机可以获得记章，而且在抽奖时中大奖的几率有所提高，打“极”级BOSS战任务时更是有可能获得特殊奖励，所以大家还是要多多联机。

气绝与升天



当队伍成员的HP归零时，就会陷入气绝状态。不过此时还有救。随从妖怪气绝的话，在其身边长按B键，待其身上的升天槽（升天ゲ–ジ）蓄满，妖怪就能复活。如果是操纵角色气绝的话，连打B键则能延缓升天槽的减少速度，争取时间让同伴过来复活自己。如果放置气绝的妖怪不管的话，妖怪就会升天，从任务中完全脱离。队伍成员全部气绝时，任务宣告失败。不过在单机游戏中，有时会出现复活老爷爷（复活おじさん）来帮助玩家复活妖怪。

附体（とりつき）

附体相当于其他游戏里的特殊状态，既有队伍成员附加的良性附体，也有敌方给附加的恶性附体。附体会影响妖怪的基础能力、HP和妖气槽。附体经过一定时间就会解除，也可以通过招式解除。部分技能能让妖怪完全免疫恶性附体。

G玉

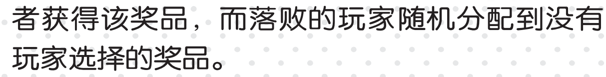


随着剧情推进，任务中会出现称为G玉的发光小球。G玉出现时画面上会出现提示，一定时间内没有接触到G玉的话它就会消失。接触到G玉之后，操纵角色会进入“超级赛亚人”的状态（笑），全身被金黄色的斗气笼罩，所有基础能力值上升，妖气槽瞬间回满，同时免疫所有恶性附体。这种强化状态经过一定时间后就会解除。一次任务中可能出现好几次G玉，与大妖怪战斗的过程中也可能出现。

抽奖（お宝ドロップ）

完成故事任务和BOSS战任务的话，最后会进行抽奖。奖品分为大奖（大当たり）、中奖（中あたり）、小奖（小当り）和安慰奖（ハズレ）四个级别。同时奖品还分为红白两大类，联机时《赤猫团》的玩家比较多的话，就更容易获得“红”类的奖品，反之亦然。当然，单机时《赤猫团》的玩家只能获得“红”类的奖品。





单机游戏时，系统会自动抽选一个奖品当做奖励发给玩家。联机的话，则会根据参与玩家的人数给出相应个数的奖品，玩家需在时限之内选择自己想要的奖品。如果同一个奖品有复数玩家选择的话，这些玩家之间会以陀螺的方式一决高下，胜者获得该奖品，而落败的玩家随机分配到没有玩家选择的奖品。

如果一起联机的四名玩家均为同一版本，那么在进行“极”级BOSS战任务时，有机会获得最高级的“特别奖励（スペシャル）”。

斗气（オ-ラ）

随剧情推进而开放的系统，击败特定的大妖怪，或者消耗记章换取，就能让队伍成员缠绕上斗气。斗气拥有不同的效果，例如对特定妖怪的伤害提高，增加朋友机会出现的几率等等，都是一些强力的辅助效果。不过斗气的效果仅限一次，缠绕上斗气后完成一次任务，斗气就会消失。



鉴于目标玩家年龄层较低，游戏中的战斗不会出现太复杂的操作，也没有太多技术含量。在任务中基本就是打打打，迷你任务和大妖怪战也缺乏深度，很容易产生疲劳。原本应该是最大亮点的网络联机，由于定位不明确，而导致肉盾和辅助这两种类型的妖怪经常都是坐冷板凳。全徽章收集是个漫长的大坑，有完美主义的玩家最好不要轻易尝试本作。总而言之，本作属于粉丝向，只推荐给原本就喜欢“《妖怪手表》系列”的玩家。

天堂的玩家——岩田聪



文 马修 美编 咕噜

2015年7月13日，一则爆炸性的新闻在网上炸开：任天堂社长岩田聪，已于7月11日因胆管肿瘤病逝，享年55岁。当大多数人都在以为这又是哪个无聊之人鼓捣的“任天堂必须死”一类的恶意玩笑时，官方的讣告将人们还在疑惑和埋怨的心情刹那化为凄凉，一个月前还用标志性的动作在网络发布会上和大家见面的聪哥，说去世就去世了，感叹人生无常的同时，也多了些在这多事之秋的隐隐担忧……这里我们先放下那些对未来的种种不定，一起来回顾下岩田聪的生平。

专题企划 Feature Special

市长的天才儿子

1959年，日本的昭和36年，经过近十年的高速发展的日本，已经基本告别了战后的满目疮痍，各种咖啡馆、旱冰场、公园等娱乐设施也随着经济的发展而大量出现。和这些娱乐设施一同诞生的，也有很多对后世影响深远的日本名家，如演艺界的山口百惠、漫画家北条司等，而游戏领域的一位天才，也在这一年的年末呱呱坠地：12月6日，北海道札幌室兰市的政要岩田宏志迎来了自己儿子的降生，这个孩子便是岩田聪。

岩田聪的成长伴随着日本20世纪整个后50年的高速发展，新兴事物在高速的发展中不断冲击刷新着人们的认知，而引起高中时代岩田聪兴趣的，是刚刚兴起的计算机以及通过计算机编程做出来的游戏，对于大多数追求时尚娱乐的同龄人来说，游戏是一种带来全新体验的娱乐方式，而对于岩田聪，则是一扇探索新世界的门。17岁那年，就读于北海道札幌南高等学校的岩田聪依靠打工和父母的援助，买下了微电脑HP-65，这种电脑现在现在看来更像是计算器，事实上人们当时普遍也都是当做计算器使用，但岩田聪却因为其编程功能而领略到了其魅力，通过自学鼓捣出了几款数字的游戏，这些游戏在小伙伴们之间颇受欢迎，岩田聪便壮起胆子，带着自己编写数字游戏的计算器去拜访惠普，惠普厂商深感吃惊，赞叹之余，把有关HP-65的官方资料送给了岩田聪。



▶岩田宏志，就任市长期间的诸多政绩都得到民众肯定。

1979年，岩田家迎来了接连的喜事，一方面父亲岩田宏志成功竞选为室兰市的市长，而儿子岩田聪则考入东京工业大学工学

部情报工学系。这座成立于明治维新的工业立国探索时代、以“世界最高理工系综合大学为长期目标的大学，是很多立志于从事理工方面的年轻人所向往的理想殿堂，尽管此时的岩田聪因为高中时那些数字小游戏带来的成就感深深喜爱上了编程和游戏，但那个时候日本尚无游戏和编程相关专业，因此即便所学专业没有和兴趣爱好完全对接也没有什么失落的情绪，相反，为了对自己成功升入东京工业大学表示庆祝，在上大学的第一年，岩田聪奖励了自己一台对当时很多人来说都比较奢侈的电脑，不过这次购入纯粹是个人行为，没从父母那拿到赞助，而是借钱来买，因为手头经济拮据，所以买的是当时不算很主流的 PET-2001。尽管如此，相比高中时代的计算器，这个电脑的编程功能也强大多了，岩田聪也开始更加深入地研究起编程来。而就在这一年，《太空侵略者》引发了日本电子游戏史上第一次大高潮，同样对游戏感兴趣的岩田聪，也更坚定了走上编程与游戏道路的信念。



▲ PET-2001，结合后文的话，会发现这次缘起于拮据的选择真正影响了岩田聪之后的人生。

HAL 浮沉录

和当时很多读大学的年轻人一样，岩田聪也乐于去找自己的同好交流。他常去的地方是西武百货店池袋总店的计算机小店，虽然这里小得只能称为“角”，但对很多爱好电脑的年轻人来说这里是个同好交流的好地方，因此没多久岩田聪便和这些同好们混熟了。1980 年，在这家小店店员的撮合下，这些年轻的电脑爱好者们在秋叶原租了一间公寓，成立了工作室性质的小公司——HAL 研究所，这个名字的灵感来自于计算机领域的大户 IBM，而这些年轻人给自己小公司其名 HAL 则蕴含着每个字母都超越 IBM 的意味（H-I、A-B、L-M）。而尚在修大学学业的岩田聪，以打工者的身分在此公司做兼职。

HAL LABORATORY, INC.

▲ HAL 的图标，孵蛋的狗。

大学毕业后，他便也来到了 HAL。

HAL 研究所由岩田聪和拥有同样爱好的小伙伴们共同创立，以此看进入 HAL 似乎是顺理成章的，但是父亲岩田宏志却坚决反对，在父亲看来，堂堂的东京工业大学毕业的高材生，不去从政或进入稳定而且收入高的大公司工作，却坚持入职学生时代和孩子们共同鼓捣的只有一间小公寓做办公室的小公司，简直是拿少年意气赌未来，而年轻的岩田聪却坚持己见，为此父子半年没说话，这才让父亲不得不放弃倔强，接受了现实，能做的也就是希望这个名为 HAL 的、仅有 5 人且自己儿子是其中惟一程序员的小公司，能越做越大。

创立之初的 HAL 研究所主要从事的是各种电脑周边的研发，主要是增强电脑画面和声音输出效果的 PCG 元件，因为其在音画上的不错表现，因此也可以用在游戏开发上，HAL 通过其拥有自主品牌的 PCG-8100 成功移植了 Namco 的游戏，虽然还没得到授权，不过在那个一切尚处于混沌初开的时代，Namco 也没去过多难为这家由几个有抱负的年轻人组成的小公司，只是去进行了些授权方面的洽谈，最终将游戏的移植授权

给了 HAL，而这也成为了日本游戏史上第一次有关游戏移植授权的案例。

在岩田聪正式入职 HAL 时，这个小公司已经走过了其第三个年头。就在这一年的 7 月 15 日，日本电子游戏市场上翻开了划时代的一页——任天堂的 FC 发售了，不仅从地球荡涤了雅达利崩溃后萦绕在整个游戏业上空的阴霾，也成功地开辟了一个崭新的时代。这台主机吸引了当时众多立志于游戏的年轻人，岩田聪也不例外，这台能完美移植当时人气极高的街机游戏《大金刚》的电视游戏机，竟然只需要 15000 日元！无论是强大的机能带来的诸多让想法成为现实的可能，还是可以预见的火爆人气，都深深地吸引了大大小小的游戏开发者们，于是岩田聪去任天堂申请了授权。



◀▲《气球岛》，岩田聪初次在任天堂展现了其出色的程序编写才能。

和大多数游戏厂商不同，当时 HAL 的游戏直接以任天堂的名义发售，同时也对任天堂进行协助开发，早期的作品就是老玩家很熟悉的像《弹珠台》、《高尔夫》、《气球岛》这些。FC 发售之初，任天堂自己针对该主机的游戏开发队伍也都是初创，而 FC 所采用的 6502 系 CPU 在当时属于大多数程序员都比较陌生的冷门 CPU，内部的游戏开发人员同样也需要一段时间来摸索。而岩田聪当年因为缺钱退而求其次买的那个 PET-2001 的 CPU，恰恰也是 6502 系，这种冥冥中的巧合直接让岩田聪和 HAL 参与到了任天堂游戏的制作中，其中《气球岛》的流畅度超过了街机版，这使得街机版《气球岛》的程序员中乡俊彦对其产生了极大的兴趣，甚至主动造访岩田聪。而除了早期的游戏，像《超级马里奥兄弟》的水下舞台、《勇者斗恶龙》的北美发售等，也都有岩田聪的参与和付出。甚至通过安田从编写 CPU 的源代码突破了原有的瓶颈限制使得游戏表现力大增，可以说，HAL 与任天堂，从最初就已经超越了一般的游戏厂商与硬件厂商的合作，这种合作让 HAL 成为任天堂旗下第二方厂商奠定了基础。

那个时代，电脑编程还处在 Basic 时代，受技术限制，所有汇编都要手动完成，甚至汇编语言和二进制的换算都得手动笔算，不仅如此，在一切刚刚起步的年代，连可参考的书籍都没有，而岩田聪就是在那个时代，将一个又一个不可能化为了可能，岩田聪也因此得到了“天才程序员”的称号。而樱井政博在接受《Fami 通》的采访中在提到，岩田聪曾经说过：作为程序员，不能说不行，不管多难编的程序，当说出“不行”这个词时那就真的不行了。尽管 HAL 的大多数游戏都是小游戏，但 HAL 对品质的钻研还是让这些小游戏具备了颇高的素质和人气。到了 1992 年，借由《星之卡比》的发售，HAL 也终于有了自家的高人气大作，原本作为未完成游戏中小角色的卡比成为了 HAL 的吉祥物，以后更成为星光灿烂的任天堂明星阵容之一。但与《星之卡比》人气高涨相对应的，则是 HAL 陷入了破产边缘的窘境。



▶初代《卡比》的封面，和现在的大眼睛还是有区别的。

此时的 HAL 早不再是当年的小公司，早在 1990 年，HAL 的员工数就已达到了 90 人，而在当时日本看似持续高速发展的经济中，HAL 的高层也和大多数公司一样，在山梨县开设分部进行房地产行业的投资。然而在 1992 年，房地产泡沫的破裂导致众多公司破产，HAL 亦是其中之一。就在申报破产时，HAL 接到了来自任天堂的资金注入提议。任天堂的出手对于濒临破产的 HAL 无异于雪中送炭，而任天堂社长山内溥提出的注资条件只有一个：由岩田聪担任 HAL 社长。

有求必应的程序员社长

事实上，对这样一家濒临破产的公司进行资金注入后，任天堂本身便具有了决策权，而山内溥之所以如此强调，也着实是太欣赏岩田聪，确切地说这是对这位后辈的表现非常看好，毕竟在FC发售之初，在任天堂自家还在为游戏程序编写而摸石头过河时，对此CPU非常熟悉的岩田聪便已经帮助任天堂攻克了一个又一个的编程难题。如今的HAL虽然因为胡乱投资陷入困境，但这和埋头于编程和游戏开发的岩田聪没什么关系——当然，让乐于埋头编写游戏代码的岩田聪去进行一个百人公司的管理，山内溥也有点兵行险招，大概也是看中了岩田聪对各公司请求的热心帮助以及沉稳和亲和力，因此便也决定试试这个年轻人。

岩田聪从一个程序员升任为社长，其面对的挑战也是相当大的。一方面和社内员工进行交谈，听取大家对公司今后走向的看法；一方面着手将公司业务进行集中，不仅甩掉已经完全经营无望的房地产行业，也割离了电脑相关的业务，专门进行游戏开发。接下来，岩田聪带着整个HAL全力开发《星之卡比 梦之泉物语》，以百万销量为目标，并最终达成，重生之后的HAL在岩田聪的带领下取得了第一次胜利。之后《星之卡比》成为任天堂旗下又一大金字招牌，而HAL与任天堂的关系也更加亲密。

岩田聪即使作为社长，仍时不时地参与到编程中来。由于身负管理重任，很多时候

▲ Mother 2

岩田聪都是周末跑到公司去加班编写代码，并乐在其中。而这期间，还有不少HAL外的公司的人慕名来找这位天才程序员社长来请求帮助，比如《Mother 2》的制作人糸井重里。

《Mother 2》是任天堂旗下子公司APE的作品，由糸井重里带队，开发团队中的石原恒和等不少都是后来《口袋妖怪》的制作者，不过在当时，这些尚未出名的制作人们却遭遇了一个麻烦：已开发了4年的《Mother2》，剧本、美术、音乐等一切要素皆已完备，但是在写入程序时却没法运行，这让一众制作人苦恼不已。这个时候糸井重里想起了在FC初期的编程天才，便去HAL找已经是社长的岩田聪。

友社慕名而来，岩田聪自然热情接见，在看了《Mother 2》的代码后，岩田聪给出了两种方案：1. 在现有基础上修改，大概需要两年时间; 2. 重新编写，大概1年以内完成。从人情上看，选择前者是对原编程者最大的尊重，但是从商业运作上说，这款游戏再拖两年简直是无法想象。糸井重里自然知道其中的轻重，果断选择了后者。于是在一个月之后，糸井重里看到了该作上市后标志性的无缝地图以及动起来的人物，由于之前4年的积累，半年之后，《Mother 2》便开发完成，这成为任天堂乃至游戏史上的一个脍炙人口的开发奇迹。

这次合作让糸井重里对岩田聪刮目相看，如果说FC初期的关于天才程序员的事只是听闻，那么这次他是真正见识到了这位天才社长的厉害。后来在《Mother 3》开发的取消活动中，岩田聪也以程序员的身分出席致歉——其他公司的社长作为另一个公司的程序员出现，难免让人惊诧。其实这已经不是第一次了，在《口袋妖怪》尚在开发之际，成立全权负责联络任天堂和Gamefreak、进行游戏的开发与调度管理的公司Creatures时，岩田聪也协助老朋友石原恒和参与了公司的创立，从此岩田聪和《口袋妖怪》结下了缘分。1998年，鉴于《口袋妖怪》的热卖以及N64的不尽人意，任天堂方面提出了基于《口袋妖怪》的对战规则制作强调视觉魄

力的 3D 对战的 N64《口袋妖怪》游戏。乍一看难度不大，画面基于 N64 做成 3D，再套上《红・绿》的战斗规则系统就可以了，但最难的恰恰是在对《红・绿》的战斗规则系统的还原上，既然是联动，就需要完全遵照 GB 原版《红・绿》的技能和规则等，而原本人手有限的 Gamefreak 此时正在全力开发《口袋妖怪》的新作，无暇分身；尽管有任天堂这个大东家在，这款游戏完全可以交给其他隶属于任天堂的第二方公司，但是《口袋妖怪》的战斗系统相比普通以通关为目的的 RPG 要复杂得多，想让其他公司吃透这套规则几乎是不可能的。如此，便还剩一个理论上的方法：直接通过《口袋妖怪 红・绿》的战斗规则代码进行移植，虽然说起来近乎难以实现，但大家还是不约而同地想到了岩田聪，于是这个新晋金字招牌的大作的家用机版的制作，就交给了岩田聪和 HAL。岩田聪接到了《口袋妖怪 红・绿》的程序源代码过后，用一周的时间读懂了《红・绿》的战斗系统代码，成功移植到了《口袋妖怪运动场》中，完全相同的战斗系统，让该作与 GB 版的联动成为可能。而游戏自身强大的战斗表现和与高人气原作的联动，让这款



►在成功移植了《红・绿》的战斗规则代码后，HAL 的这款《口袋妖怪运动场》获得了 500 万的销量。

游戏在首发便达到 25 万销量，最终销量更是达高达 500 万。而这次对《红・绿》战斗系统代码的解读与成功移植，也得以让岩田聪参与到随后的口袋妖怪 红・绿》的美国本土化的部分源代码分析。

在当时，岩田聪的 HAL 本社还在进行一款游戏的开发。他和刚刚入职的年轻制作人樱井政博在开发一款集合了众多任天堂明星角色的格斗游戏《格斗游戏龙王》，在业务众多而人手有限的情况下，这款游戏的开发几乎是樱井政博和岩田聪两个人在进行，而岩田聪便全权负责该游戏的程序编写，诸如四人对战、2D 打法等也都陆续提出，最终，该款尝试开发的游戏成为了《任天堂全明星大乱斗》，也是 HAL 旗下又一款殿堂级的任天堂游戏大作。

而就在接下来不久，岩田聪再度收到了来自 Gamefreak 的求助——《口袋妖怪 金・银》的开发原本一帆风顺，然而制作人在大胆加入初代地图这一步骤时，面临了卡带容量不足的尴尬。某种意义上说，把初代关东地区的地图和剧情砍掉是最方便快捷的，毕竟作为新作，整个一周目已经非常完整，二周目在该作的城都地区收集口袋妖怪并基于二世代的战斗系统进行育成对战，这也挑不出任何毛病。但田尻智这一众制作人本身对游戏非常执着，初代开发得旷日持久，除了团队本身开发 RPG 经验不足，也有诸多对各种细节的精益求精，正是这种执着成就了《口袋妖怪》的优秀。岩田聪非常理解这些对游戏品质精益求精的同行们，根据游戏开发出图形代码编写工具后，终于将初代的地图和相关剧情连同第二世代的新地图和新剧情一同压缩进 2MB 的卡带中。

从企划部长到任天堂总裁

1999 年 11 月 21 日，《口袋妖怪 金・银》发售，这款携载着前作满满人气和玩家期待的作品在首周突破了 150 万销量，而后的长卖则一直维持着数十万的周销量，与游戏同步的动画也继续创造着高收视率。就在这一年，岩田聪也带领 HAL 彻底走出了 6 年前失败的阴影，15 亿债款彻底结清。除了编程，他在市场判断和经营管理上的才能，也在此时体现出来。

就在这时，一个传言也让不安弥漫于任天堂公司社内——早在 1999 年初，就有坊间传言说《口袋妖怪 金・银》会发售在任天堂主机以外的平台上；而在游戏发售后，更有传言称《口袋妖怪》的动画制作方因为

不满于利润分配而尝试说服 Gamefreak 社长田尻智将《口袋妖怪》的版权从任天堂的掌控中剥离出来，从而获得对版权的最高掌控，绕过任天堂获得最大利益。任天堂方面坐不住了，尽管在《口袋妖怪》的开发中任天堂一直进行注资，并借此实现了任天堂、Creatures 和 Gamefreak 三方共掌版权，其中 Creatures 又是任天堂的全资子公司，但 Gamefreak 始终是独立的公司，一旦动画方进行大规模注资让任天堂丧失实际决策权，那么《口袋妖怪》便随时可以脱离任天堂。无论真假，这次绝对不能坐视不管。于是山内溥社长亲自出面，和《口袋妖怪》的游戏动画的各利益方进行对谈——山内溥不可能独自去，起码要带个助理，而他点中的助理，便是 HAL 的社长岩田聪。大概是山内溥老爷子对自己的强硬和倔强颇有自知之明，而岩田聪无论对内对外都以谦和与平易近人闻名，同时亦是身居高位，因此便带上了岩田聪，一方面方便分别用强硬和谦和两种态度来进行弹性对话，而岩田聪的和善与山内溥的强硬正好形成了有效的互补；另一方面岩田聪本身也与《口袋妖怪》的制作人们交情颇深。最终，原来仅仅负责周边审核的口袋妖怪中心公司改组为口袋妖怪公司，全权进行《口袋妖怪》版权的管理，动画方也获得《口袋妖怪》了动画利益分配的新股东，任天堂依旧是口袋妖怪公司实际上的决策者，彻底掌握了《口袋妖怪》的版权，而这其中的功劳，自然也有出任亲善角色的岩田聪的一半功劳。

从最初在 FC 初期编写游戏代码的不俗表现，到升任 HAL 社长后力挽狂澜、扭亏为盈的管理能力，以及与山内社长在与《口袋妖怪》版权诸方谈判中的表现，让山内溥对这位后辈越发重视。2000 年，山内溥将岩田聪调入任天堂本部，担任企划部长。而就在担当企划部长的日子里，岩田聪也仍然没放下编程的爱好，当《任天堂全明星大乱斗 DX》出现赶不上发售日的紧急情况时，已经是任天堂企划部长的岩田聪再度帮助小老弟樱井政博，亲自指挥代码审查和调试等工作，使得该作如期上市。这也是岩田聪最后一次在编程上进行工作。


▲ 2003 年 2 月公布 GBA SP 时的小胖子岩田聪。

岩田聪进入任天堂后的主要职责，是负责任天堂的全球化战略，而全球战略本身也要立足于本土，因此岩田聪对 Capcom、Namco、SEGA 等曾经无论是合作还是劲敌的厂商都主动示好，并且一次次地飞往美国去拓展业务。所以在 GBA 发售后，我们看到其再现了 SFC 时代百花齐放的盛况，而这些也都在很大程度上得益于岩田聪和第三方的关系改善。

不过和 GBA 的一片繁荣不同，任天堂寄予厚望的家用机 NGC 却和 N64 一样表现乏力，在家用机市场依旧垫底。就在这时，掌管任天堂 50 余年的掌门山内溥宣布退休，指定的继任者正是岩田聪，这个决定出乎了很多人的预料，因为创立于 1889 年的百年老铺任天堂，始终是典型的代代血脉相传的家族企业，到山内溥这已经是第三代的社长了。尽管山内溥接管任天堂前要求外祖父山内积良清除了任天堂中的山内家族成员，但继任后其女婿荒川实依旧凭借在美国开拓市场的卓越功勋而成为美国任天堂的总裁，其子山内克仁也正值壮年，为什么偏偏选岩田聪呢？很显然老山内也是仔细思考过的：女婿荒川实比自己还胆大敢干，在 GB 开荒阶段以大手笔获得《俄罗斯方块》的版权，但这种大胆一旦遭遇失误、尤其是境况不那么好时，很可能导致全盘皆输；至于儿子山内克仁，尽管后来在 NDS 时代一个又一个的广告宣传企划让人刮目相看，但当时的山内克仁还是个纨绔子弟。而且山内溥本身也有志将先祖的百年老铺进一步改组为现代企业，因此选中了从基层一路做上来，在公司管理、市场定位、亲和力等方面都有过人表现的岩田聪。

而田聪在继承了任天堂的第四代社长后，继续其拉拢第三方的亲和行为，在改善了和诸多第三方厂商的交往后，又对积怨最深的 Square 展开亲善攻势。

Square 原本是一家名不见经传的小厂商，在 FC 磁碟机时曾经试图趁此机会翻身没想到却跟着 FC 磁碟机一起遭遇失败，好在横井军平对这些有志向的年轻制作人刮目相看，着手提携，最终成为了日本举足轻重的 RPG 大厂。后来在不满于任天堂的霸王条款转而投靠索尼阵营时，Square 又走出决定性的一步并拉上了 Enix，某种意义上说，如果没有 Square 在关键时候的那一步，N64 以及后来的 NGC 未必会出现任天堂唱独角戏的尴尬局面。不过世事难料，在越来越追求强力的画面表现、维持日本次世代画面风向标的地位的游戏开发中，开发成本也越来越高，而就在这时，任天堂的 GBA 却再现了 SFC 时代百花齐放的盛况，相比次世代家用机高昂的开发费用，GBA 上已经非常成熟的 2D 游戏开发和庞大的市场用户以及已然形成的良性循环，对于 Square 无疑也是个巨大的诱惑，但是老山内对此前 Square 在关键时候给的重重一击耿耿于怀，所以始终没能谈妥。这个僵局在岩田聪继任后得以打破，当 Square 这个熟悉的 LOGO 再度出现在任天堂的主机上时，意味着日本市场曾经闹得最僵的那次阵营选择，也因为时间消磨和共同的利益而烟消云散。岩田聪展现了其非凡的亲和力和外交能力，而退休的山内溥老爷子，亦乐意看到此种重现当初和第三方们共同开拓市场的盛况。

事业巅峰

在岩田聪接任社长后，整个任天堂继续过着家用机垫底但掌机市场赚的盆满钵盈的舒服日子，然而岩田聪还有一个不小的隐忧，倒不是一直一蹶不振的 NGC，而是游戏发展导致玩法越来越复杂、面向群体也越来越核心向使得游戏人数减少的状况，因此在上任后除了重新交好第三方，岩田聪还一直在考虑如何开辟更多的玩家群体。当时间进入到 2003 年，游戏界的一件事让新社长岩田聪不得不严阵以待：久多良木健公布了微型光盘 UMD 和索尼的掌机 PSP，这意味着任天堂最后一块根据地也要面临着索尼以同样的光盘载体 +3D 游戏的方式进攻，似乎就在复制此前 PS 的全面胜出。大概是此前就想要扩大玩家群体，以及 NGC 空有高机能却无法胜出的前车之鉴，因此岩田聪执掌下的任天堂面对这一次强烈的冲击时，拿出的竟然是机能平平但却有双屏和触摸屏的 NDS，用新奇的玩法来与机能强大又采用光盘媒体的 PSP 对抗。而后，岩田聪在说服公司内机能至上论的开发者们在 NDS 上充分发挥创意的同时，亦拜会东北大学未来科学技术共同开发中心的脑力锻炼学者川岛隆太教授，聘请其负责游戏的监制。当 NDS 在首发沉寂了数个月后，开始于《任天狗》，由《成人脑锻炼 DS》拉到高潮的热销开始了。热销出乎了几乎所有老玩家的预料，因为在传统老玩家看来，这些作品作为游戏都很勉强，但就是这些画面简单、玩法亦简单的游戏，真真正正地实现了岩田聪早年便提出的扩大游戏人口的目标。

有 NDS 在先，岩田聪又带领任天堂将 Wii 推向市场，不仅再度取得巨大成功，更将任天堂失去已久的主机霸主地位夺了回来。2008 年 7 月，任天堂市值达到了 7 兆 8768 亿日元，仅次于丰田、三菱、日本电信，居全日本第四，成为可以作为日本招牌的世界级大企业。而岩田聪的事业，也在那个时候达到了巅峰。



▲ NDS 是岩田聪事业巅峰的起点，也成功实现了对游戏玩家群体的开拓。

危机暗涌

任天堂的蓝海战略取得了巨大的成功，某种方面来说，其实可以看作任天堂前辈游戏本质的延续和验证。山内溥对游戏有个经典的总结：游戏的本质是好玩；而提倡用过时的成熟技术赋予游戏乐趣的“枯萎技术的水平思考”理论的倡导者横井军平则早在 GB 时代就用低于对手机能的主机验证了山内溥和自己的正确。岩田聪再次用追求游戏本质的方式，大大扩充了游戏群体。不仅是全新的触摸、体感游戏，传统类型也在 NDS 和 Wii 上大量出现。

然而这样的成功并不会让所有人高兴，起码对于崇尚机能画面的玩家来说，任天堂用如此低的机能做如此外行向的游戏，根本是在搅浑水，而游戏性在一些玩家的口中也成为了嘲讽低劣画面的代称。不过玩家也好、制作人也好，终归是圈子内部的矛盾和见解不同，引不起什么大的麻烦，真正的危机在岩田聪事业达到巅峰的 2007 年便已经出现，这一年，名为 iPhone 的手机诞生。

iPhone 并非是第一部可以玩游戏的手机，最早的手机游戏可以追溯到 1997 年发售的诺基亚 6110 的《贪吃蛇》，其后手机游戏便一直成为各手机的标配，甚至出现 N-Gage 系列的游戏手机，但因为游戏定位完全是面向传统玩家，且欧美游戏当时又有点“非主流”，因此没能成功，后来的日本手机因为可以玩很多日厂游戏而一度被日本国外的玩家羡慕，但始终也没能像掌机那样成气候。iPhone 在当时看起来也差不多，充其量是一部机能更强、价格更贵的新智能手机罢了。

岩田聪在使用 iPhone 手机时，为其从用户体验出发的种种细节设定所折服，多次在公开场合对 iPhone 进行称赞；而苹果总裁乔布斯在提及任天堂时也颇多赞美，认为两个公司在“面向所有年龄、性别、阶层的人们，简单直接地提供娱乐”这方面有着惊人的相似之处，更分别在电子游戏领域和高科技领域实现了各自的成功。在这种英雄识英雄的氛围下，不少人们都猜测，在两个不同领域互相欣赏的两个公司，会以怎样的方式合作？



▲岩田聪和乔布斯，曾隔行彼此欣赏的两个人，如今都已魂归天国。

不过结果并不是那么好，NDS 是一个扩充玩家群体的掌机，本质上还是游戏掌机，在固守的同时扩大；而 iPhone 却是部革命性的手机，既然是革命，就是要破坏旧秩序建立新秩序。在 iPhone 的智能手机革命大潮中，整个手机行业发生了变化，固守旧业的摩托罗拉、诺基亚等纷纷被边缘化，三星、HTC 等反应快的手机厂商则乘风顺势做大；原本的视频播放器因为 iPhone 强大的播放功能和优秀的屏幕而使得整个市场坍塌；相机领域除了无可取代的高端相机，原本大众化面对手机摄像头还有一定优势的卡片相机彻底退出历史舞台；传统的电脑在面对已经足以胜任各种社交功能又更加便携的智能手机，也越来越边缘化。至于游戏这一块，全新的销售模式配以各种低价甚至免费的轻度向游戏，尽管对传统游戏的影响并不是很大，但对于成功开辟了轻度玩家市场的任天堂却是一个极大的威胁：尽管 iPhone 的价格比掌机加个普通手机还要贵出不少，但在大多数轻度玩家以及非玩家眼中，手机的必需度是远高于游戏机的，同时苹果应用市场上那些低价游戏也彻底打乱了传统游戏的定价策略……

不过在早些时候，包括岩田聪在内的任天堂的高层们，还是对掌机有着相当的自信，直到 2010 年 2 月的品牌调查结果出炉，这些在游戏市场几经沉浮的行家们无不惊奇地发现：在调查面向女孩子们的娱乐用电子设备的购买意愿时，大多数女生的回答是

iPhone 而非以往的 NDS。早前自己和乔布斯还隔行互相欣赏，没想到这么快，智能手机领域革命的破坏力已经延伸到了游戏领域，岩田聪终于认识到，同在游戏圈子里的索尼最多是个互相打架到头破血流的同学，而 iPhone 带来的波及到整个便携电子领域的革命则是猛兽，一着不慎便会被吞噬殆尽，如何面对以苹果手机 iPhone 为代表的电子娱乐领域新兴势力，才是任天堂打开新的市场局面的重要课题。

回归传统：顺利与乏力

认识到来自智能手机领域向各邻近领域的辐射性革命破坏力后，岩田聪对 NDS 后续掌机的政策抓紧调整。在 NDS 后续掌机的定位上，除了机能高于 NDS 整整一个世代，更采用了几乎没有智能手机涉及到的裸眼 3D 领域，以和屏幕越来越强大的手机形成无交际的差异；而游戏上则高调回归传统，以掌机版《怪物猎人》为代表的传统掌机动作游戏，其按键操作带来的游戏体验对于必须考虑外形薄、边框窄的智能手机是难以实现的硬件条件。不过新兴的手机游戏市场还是大大吸引了股东们，于是来自股东们做手游的提议被一次次地提出，而岩田聪也一次次用各种或委婉或直接的方式予以驳回。走过人生最辉煌阶段的岩田聪，开始长期面临来自股东们源源不断的压力。

虽然 3DS 的设计和定位巧妙地规避了和来势汹汹的手机游戏的交锋，但发售后日本东北部的一场地震，让精心布置的 3DS 首发计划被打乱，人们娱乐心情大减的同时，很多游戏厂商也因为地震而延缓甚至停止了游戏开发，双重作用力下，原本大胆定高的价格问题也体现出来，更多人面对售价和稀少的游戏选择了观望，加上索尼方面用 PSP 为后续掌机的上市争取时间而接二连三地在 PSP 上推出大作，把 3DS 的境况衬托得非常凄凉，更陷入了"无销量→无游戏→无人问津"的恶性循环。硬撑到 7 月，在认识到继续这样下去 3DS 只有死路一条的残酷现实后，任天堂宣布了降价消息，并于 8 月 11 日直降 1 万日元。在主机发售不到一年就出现如此大幅度的降价，引起的轰动自然非常大。任天堂虽然以 10 款 FC 和 10 款 GBA 游戏做补偿，而很多早期支持的玩家们也宽容地接受了任天堂的这一做法，但也令不少人怨声载道。理解也好，抱怨也罢，玩家们几乎第



▲第一次让人感受到无奈的鞠躬，不过在此之后 3DS 的局势便被盘活了。

一次看到，即便在 NGC 时代长期垫底也一直保持特立独行高傲姿态的任天堂，也透露出了无奈。

3DS 降价加上自断 NDS 后路，使得 3DS 如同启动了喷气加速，销量大增且稳定在一个较高的周销量上，销量增长带来了第三方厂商的游戏制作热情，而游戏数量众多又反过来进一步刺激着主机的销量，3DS 终于接下了 NDS 的接力棒。无论是狙击 3DS 半年之久的 PSP 大作群战术，还是后来的机能更加强大的 PSV，亦或是游戏外围不断刷新着机能和表现能力的智能手机，都无法再对走上正轨的 3DS 以任何冲击和威胁。而后的 New 3DS 更稳定了裸眼 3D 的视觉效果，彻底从画面表现方式和游戏侧重上与智能手机形成了差异。

虽然 3DS 成功迈过了出生以来这颇具危机的一个坎，但是接下来发售的 Wii U 却再也没能复制 Wii 的成功，2011 年 E3 上 Wii U 对 Pad 手柄的过度强调让很多人误以为这只是 Wii 的一个周边，而后续跟进报道的不足最终让很多人在 Wii U 发售时尚一头雾水，大大影响了开局销量，而此次的"双屏家用机"亦未能重现 Wii 时代的惊喜，而且当创意无法如期实现时，自身机能的不足便也凸

显出来，机能的保守让 Wii U 面对随后而来的 Xbox One 和 PS4 时优势尽失，很多原本人气很高的大作都在 Wii U 上草草收场，亏损甚至让岩田聪自降一半薪水。一直到不久前的《油彩军团》才真正让 Wii U 的销量提升并得以稳定。而从 2012 年开始的赤字，也终于在 2015 年实现了扭亏为盈。

社长讯和网络发布会

岩田聪一向以亲和力著称，因此在其担当任天堂的社长后，也进行了其他厂商高层想所未想的创举，从 2006 年 9 月 8 日的开始，任天堂的官网增加了社长讯的页面，里面有着岩田聪与任天堂各主机的硬件和游戏开发人员的对谈，其中不乏各种令 FANS 津津乐道的开发内幕，这篇文章中诸如《Mother 2》、《任天堂全明星大乱斗》的前身《格斗游戏龙王》等都出自社长讯的访谈，平易近人的岩田聪社长在和昔日共事的伙伴们谈起往事，其当年的一些努力也经常被提起。



▲岩田聪在世时的最后一篇有关《火纹 if》的社长讯。

而在看似严肃的发布会上，作为游戏业巨头的任天堂社长的岩田聪，尽管长着一张看起来不算生硬但也不算有趣的脸，但仍然时不时和颇有搞笑天分的宫本茂、雷吉等人互动表演。

从 2011 年开始，岩田聪还为任天堂增加了直接通过网络面向观众发布任天堂游戏消息的任天堂直面会（Nintendo Direct），岩田聪担任了其中的大多数时候的解说，在这个短小的直面发布会上，身为一社之长的岩田聪犹如一个有着表现欲的顽皮孩子登上了尽情表演的舞台，夹杂在游戏中的各种搞怪以及招牌的双手前举的动作，都成为了任天堂直面会的标志——时隔很久之后，我们可能会忘了发布会上具体的游戏内容，但是岩田聪这一幕幕的搞怪出演和标志性的“直接”动作，相信会令大多数玩家记忆犹新。







▲真人模仿、游戏中模仿、与游戏人物同场联动……各种花样百出的搞怪，尤其是那标志性的“直接”动作已成特色。

生命的最后时光

2014年6月，任天堂官方发布消息，岩田聡因为胆管癌手术住院，并因此缺席了这一年的股东大会。到了8月份，岩田聡终于出院，而在10月的经营方针说明会上，岩田聡首次在公开场合登场——原本胖胖的岩田聡，复出之后瘦得已经有些脱相了，尽管大家还是担心其身体情况，但从其一如既往的搞怪和亲和表现，大家渐渐就也忽略了这点。

当时间进入2015年，就在玩家们已经习惯了每周3DS让人振奋的销量以及Wii U一蹶不振的现状时，3月份的一个发布会引爆了整个业界，一直顶着股东压力坚持在自家主机平台出游戏的岩田聡，依旧满面春风地与DeNA的社长守安功握手，宣告对传统游戏机平台的坚守没能坚持到最后，与手游厂商DeNA达成战略合作。而在公布新主机NX后，岩田聡也多次强调，任天堂不会忘记传送游戏快乐的初心。在传统游戏市场兢兢业业经营30年多的任天堂，带着对自家IP保护的谨慎和传统市场的游戏制作理念，到完全是另一个世界的手游市场，让人难以平静的同时，也再度感到岩田聡满面春风笑容背后的无奈，能做的，也只能祝任天堂顺利实现双轨制的转变，在赚钱的同时不忘初心……



▲宣布与DeNA达成战略合作会上的岩田聡，与病前的形象已大不相同。

2015年4月2日，在一片争议声中，岩田聡再度出现在新的网络直面会上，一如既往地亲和，一如既往地搞怪，而这次，他还向大家介绍了和他一起主持直面会的消瘦帅气的年轻人、任天堂宣传室的森本。到2015年5月31日的网络直面会，森本已经独挑大梁，大概是这次直面会又是《口袋妖怪超不可思议的迷宫》，又是《怪物猎人×》，劲爆的猛料太多，以至于很多人甚至忽略了岩田聡的缺席，只是在兴奋之余，觉得似乎少了些什么。接下来的《任天堂全明星大乱斗》的发布会也放出猛料：格斗游戏的老牌硬汉隆加入乱斗，这些都足以让粉丝为之兴奋多日，不过兴奋之余，又不免有些担心和期待：这些猛料爆出去后，E3上还会有什么猛料发布呢？

结果6月17日的E3发布会召开后，熬夜观看的玩家们大都惊呆了：这是怎样一个发布会啊！无猛料，无惊喜，大多数时间都是制作人对着镜头讲话，公布的游戏少之又少……对任天堂的质疑声和嘘声响成一片，更有岩田聡对此发布会进行道歉的传闻和图片，不过很快被辟谣。人们不禁问：任天堂到底怎么了？之前直面会和《大乱斗》的那些消息，任何一个拿到E3上，都会是一个重磅级的消息……

一片嘘声中，一个月就这么过去了，13日早上，再度一个爆炸性的消息传出：任天堂社长岩田聡已于7月11日因胆管癌离世。在人们还以为这只是高喊“任天堂必须死”的人们搞的恶作剧玩笑时，官方的讣告让FANS最后的一线希望熄灭：印象里明明就在不久前还在网络上和大家直播见面搞怪的聡哥，说走就走了……

低调的讣告

在岩田聡去世之后，整个游戏业界都在为其悼念，玩家、制作人等都对这位为游戏产业拼搏到最后一刻的理想主义者致以哀思，这其中不仅有长期以来的合作者，包括

一直以竞争对手存在的 SCE，其全球董事长吉田修平以及 Play Staytion 官方微博也都悼念致辞。有的玩家和游戏网站甚至将头像和网页改为黑白，聊寄哀思。然而在一片追悼王者的哀伤气氛中点进任天堂的官方网站，却发现这里依旧是任天堂特有的一片欢乐和可爱的热闹景象，只有进入会社情报，才会看到一条并不起眼的关于岩田聪社长去世的讣告，岩田聪在世之时坚守传递游戏快乐的理念，去世后也尽量不把难过带给玩家，甚至临终前叮嘱同事，出殡之日勿耽误上班。

和以前任何一个领导者都不同，岩田聪执掌任天堂的这些年，再造了任天堂的辉煌，但游戏领域也同样面临着前所未有的冲击和压力，从得意之时满怀信心的演讲和公布新机，到宣布 3DS 降价后深深鞠躬致歉，以及挂着笑容与 DeNA 社长握手合影，其背后的压力和无奈，相信很多玩家都能感同身受。



▲隐藏在“会社情报”页面中的不起眼讣告。

未竟之志

从我们的角度看，岩田聪走得非常急，不对过岩田聪对自己的病情显然是很清楚的，所以在 4 月的任天堂直面会上带上森本。更将违背之前拒不手游化承诺的出尔反尔骂名揽给自己，以此给整个任天堂公司一条新路去探索。而将所有猛料在 5 月末便放出而未等到半个月后的 E3，大概也和身体的恶化有关。这个甚至到生命最后一刻都在努力带领任天堂走出困境、探索游戏乐趣的总裁、游戏玩家，其生命最后的一个月差不多都是在 E3 后的嘘声中度过，直到离世消息传出，人们才明白了个中的一切一切……

岩田聪的生命在 7 月 11 日划上了句号，尽管生前做了各种努力，让 3DS 成功回避了智能手机的破坏性威胁，但终究没能再现 Wii 时代的辉煌，老社长的知遇之恩与期望、身为游戏玩家的执着、作为游戏开发者的坚持和信念……一方面是股东接连不断的压力与刺眼的赤字，一方面是全社未卜的前途，以及自己如蜡炬将终的生命倒计时，岩田聪带着没能走出困境的未竟之志，放下了传统玩家的高傲，用日复一日燃尽的病躯给任天堂完成了新的铺路。新的路究竟怎样谁也说不清，谨祝一直遇难成祥的任天堂，能在岩田聪在生命最后铺就的转型之路后，保持着对游戏乐趣不懈的追求，再创辉煌。



▲2015 年 E3 上的最后一次搞怪，但因为发布会整体不佳，因此玩家并未买账。

小编谈岩田聪

阿鲁

得到聪哥逝世的消息时，本人正好在休年假，刚开始自然是不会相信，不就缺席了网络直播会么，不就动了个手术而已么，这些人还真会借题发挥！直到各大网站放出新闻，各个游戏群不停弹出相关消息，那时我才意识到这也许……是真的。聪哥的离世绝对是业界最大的新闻，也是游戏界的一大损失。本人作为一名游戏玩家、一个掌机游戏编辑，要发自内心地向聪哥鞠三个躬。一鞠躬要感谢聪哥为全世界玩家带来了划时代的掌机——NDS，上下双屏加上触摸操作，打破了人们对掌机的固有认识，同时也刺激了一大批厂商的奇思妙想，让该平台涌现出了诸如《为你而生》、《应援团》、《深爱》等大批创意十足的优秀作品；二鞠躬要感谢聪哥为全世界玩家带来了 3DS，裸眼 3D 技术虽然在早期存在各种各样的问题，但这的确彰显了任天堂的奇思妙想与创造力，甚至为今后掌机的发展开拓了更多的可行性；最后的三鞠躬要感谢为了游戏事业奉献出一生的聪哥本人，您已将简单的快乐传达到了每一位游戏玩家的心里，您辛苦了，天堂路上愿您一路走好。

胧月

多年前，我对任天堂尚没有什么概念。小朋友只会在乎游戏好不好玩，能玩多少时间。每天追在有掌机的人身后，就为多看一眼对方机子的屏幕；或是每晚躲在黑暗的被窝里，亮着手电筒鬼鬼祟祟地摸索自己的 GBC。渐渐地，我开始明白童年的欢笑大多来自于哪里，记住了几大著名品牌及其负责人的名字，岩田聪无疑是我记忆中最为立体的一位。毫不夸张地说，他的人生就是一个传奇，从天才程序员到走近玩家的和蔼社长，这在凡人眼中几乎是不可能实现的转变，他却扎扎实实地实现了。眼看聪哥西装革履地站在镜头前谈笑风生，有谁能想象这个人在 30 年前是个窝在 HAL 研究所的程序员呢？又有谁能想象，在这么平平无奇的一天，岩田聪走了。也许不会再有一位游戏公司之首主动向玩家微笑着聊天，也许不会再有人只靠简单的动作就掀起游戏界的奇怪潮流。然而他的任天堂还在，他的游戏还在。你看，天才留下的永远不是遗产，而是他的荣誉与辉煌。

果汁

当时突然听闻岩田聪去世的消息时，个人还是感到非常震惊的，但很快就想到这或许不突然，因为他实在太劳累了。首先让我进入游戏界的契机就是任天堂的掌机，之后每出一个新款我也会去买，虽然大家总有戏说“游戏性”任天堂的说法，但我还是打心底里认为任天堂的大部分游戏确实耐玩。岩田聪无疑给这个“耐玩”立下了很大功劳，得知他去世时，不谈我一个人的反应，很多玩家在感叹、身边许多朋友在伤感，可见他带给人们多少欢乐。对于我来说，对岩田聪的印象最为深刻的还是他的经典手势，那不仅代表他与玩家之间的互动，我还感觉得到他作为一名游戏人的热情与兴奋。或许正是因为他作为任天堂高层却仍保有这种玩家的热情，才会让任天堂的游戏持续给人们带来欢乐吧。其实我心里真的感到很可惜，业界走了一个天才，作为一个玩家不知会受到了多大损失，但此时也只能对天国的聪哥说：“辛苦了，真的很谢谢你。”

乌冬

由于平时负责口袋光环，要接触不少和游戏相关的视频，其中当然少不了岩田社长主持的任天堂直播会，所以自己心目中岩田社长的形象更接近于一个受观众喜爱的主持人，而不是一个公司的领导。虽然不知道社长是因为什么契机当上主持人的，不过看过直播会后真心让人觉得社长不仅擅长经营公司，在主持节目上也有一手，直播会中流畅又不失诙谐的谈吐给人留下了深刻印象。当然不得不提的还有那个每次直播会开头都会做的“直接”招牌动作，本来这是为了和标题的“直播”相呼应的，不过随着动作的慢慢深入人心也变成了“梗”，玩家甚至其他游戏制作人也开始纷纷模仿。如今岩田社长虽然离我们而去，相信社长的精神和这个动作也会随着直播会一直传承下去。



▲已经成为直播会标志的“直接”动作。

白菜

Touch!Generations——由岩田聪大力推广的触控概念以及蓝海战略，不得不说是我对这位任天堂头头儿的最大印象。21世纪初，当游戏机给人的印象还停留在“有趣但难以上手”、“用户群狭窄”的层面上时，岩田先生身为一个出色的商人，意识到要扩大游戏的市场，必须要开拓全新的用户群，于是将原本作为 GBA 后继机开发的 NDS，重新定义为了一款“不被过去的游戏常识所束缚”的创新商品，并且创造了游戏史上销量最高的硬件。（之后诞生的家用机 Wii 也是这一概念下的产物。）

其实触控概念并非任天堂的专利发明，但凭借着“Touch!Generations”战略的推广，任天堂将其与游戏完美地结合了起来，给大多数当时尚未接触过游戏的用户带来了新鲜感，让他们成功意识到“这是以往从未有过的游戏机”。而且最为关键的是，任天堂向来都拥有独一无二强大第一方生产线，她所创造的游戏在全世界都有着非凡的人气。在“蓝海”战略下，NDS 的游戏也不再仅限于玩耍的乐趣，从词典到工具书，再到脑力开发软件，多种多样的类型让这款掌机受到越来越多非传统玩家的注意，从而掀起一股掌机热潮，并成功打开了一个全新的市场。

虽然在十年后的今天，传统掌机游戏遭到手机游戏的剧烈冲击，也有一说是因为岩田聪的战略给原本封闭的游戏圈子打开了缺口，为手游入侵培育了肥沃的土壤。然而我们不能因此否认是岩田先生为任天堂创造了一个不可复制的奇迹，他始终是业界的一位奇才，其身影必然会永远铭刻在游戏历史的道路上。



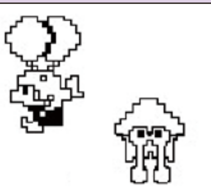
苍穹

7月13日一大早到达公司就被乌冬告知了岩田聪社长去世的消息，在电脑上的无尽刷屏中沉思了许久，直到中午才捋清思绪、以《掌机王SP》的官方账号发布了两条悼念微博。而这两条微博的主题，也是岩田聪留给我最为深刻的印象和感触。

无论日本还是欧美的游戏公司，大公司的堂堂社长难免给人以高高在上的感觉，但当玩家们缅怀岩田聪时，这位在我国被亲切地称呼为“聪哥”的社长留下的印象却无比和蔼可亲。2011年，为了刺激3DS的销售、传达给用户更为直观的游戏情报，任天堂开始实行的网络直播会（Nintendo Direct）成为了岩田聪拉近与玩家之间距离的舞台。从最初生涩的动作，到后来被玩家们津津乐道的各种花样，“直接”成为了直播会最为深入人心的重要标志。在手术后的康复阶段，岩田聪仍很快回归并坐在椅子上为观众们带来直播会；即使是在生命的最后几个月，病魔缠身、面容憔悴的他仍坚持完成了“直接传承之仪”、把主持的接力棒交到了年轻人的手中……

除了直播会外，任天堂官网从2006年开始一直持续至今的“社长讯”同样是由岩田聪亲自参与的。明明一社之长不需要对诸项细节都事必躬亲，但他还是如此的亲力亲为。正因为骨子里是一位玩家，他才更明白游戏带给玩家的真正快乐，才更想把全社工作人员的努力传达给每一位用户吧……如果岩田聪能看到《油彩军团》Miiverse社区里众多玩家的哀悼和感谢，相信一定能含笑九泉。





马修

作为这篇特企的主笔，我的这些就作为结尾吧。就像前面说的，岩田聪在位期间创造了前人未曾有过的辉煌，但任天堂最稳定的掌机领域同样也遭受了前所未有的危机，好在岩田聪最终将之化解，可惜家用机却始终不振。斯人已逝，然梦想尚未完结，在闯关解谜的苦尽甘来越来越多地为课金后能力暴增的短暂成就所冲淡的今天，坚持游戏本源乐趣的探索本身已经成为一种超越了商业行为的情怀。这位和大家一样热爱游戏、坚持游戏信念的游戏玩家，在生命最后时刻揽上骂名引领公司走上新路的领导者，他的身上融合了看似匪夷所思实则顺理成章的矛盾，一切，都可以概括为四个字：鞠躬尽瘁。

最后，引用岩田聪的一句著名的自我介绍：“在我的名片上写着，我是一个公司的总裁；在我自己来看，我是一个游戏开发者；在内心深处，我实际上是一个玩家。”在世之时肩负着无尽的重任和压力，但内心深仍保留着作为游戏玩家的初心，此番去天堂，就祝聪哥在那边做一个完全无忧无虑的玩家吧！



文 苍穹 美编 香山

S・RPG　战略角色扮演

3DS

火焰之纹章 if 白夜王国・暗夜王国

ファイアーエムブレム if 白夜王国・暗夜王国

Nintendo	日版	2015年6月25日
对应邂逅通信/无意识通信/amiibo	1～2人	5076日元

攻略透解 Guide Through

光盘 POCKET HALO 视频收录

继《觉醒》之后，《火纹if》的热销也为这个老牌战棋系列带来了更多的新玩家。上辑《掌机王SP》因为截稿时间的限制没能制作攻略，本辑为读者们一次性奉上三条路线全部97个关卡的攻略、以及各方面的详尽资料。由于篇幅较大，游戏剧情就不过多涉及了，今后有机会在“火纹大陆”栏目中再与各位探讨。



版本区别

本作是“《火纹》系列”首次采用双版本的发售形式，7月9日还推出了第三路线的大型DLC“透魔王国”路线。考虑到可能会让不明就里的玩家产生混淆，这里先介绍各版本（路线）之间的差异。

版本	内容	特征
白夜版	共通主线6章+外传6个；独立主线23章+外传8个	难度较低，主线章节以外可以利用遭遇战、城池战等自由练级赚钱
暗夜版	共通主线6章+外传6个；独立主线23章+外传8个	难度较高，没有遭遇战，城池战也没有经验，能获得的经验值和金钱非常有限

版本	内容	特征
透魔线	共通主线6章+全部22个外传；独立主线23章	难度适中，关卡中机关繁多，同样可以通过遭遇战、城池战练级赚钱
限定版	白夜、暗夜双版本+透魔线下载码	—

除了上面罗列的基本特征外，不同路线可以收得的同伴是不一样的，即使是包含全部外传、同伴数量最多的透魔线，也有收不到的角色。不同路线的城池中所能建造的设施有所区别，也会影响到贩卖的道具、武器，获得的素材等方面。



下载与联动

路线特典：购买了单一版本的玩家（无论零售版/下载版），都可以支付2000日元购买另一条路线的内容，第三路线“透魔王国”售价也是2000日元。而根据购买的路线数量，还可以获得珍贵的联动奖励。不购买DLC关卡的前提下，特殊职业魔战士和暗黑天马只能通过这种方式转职。

路线数	联动奖励
2	魔战士の巻物×2、神龙草、ブ−ツ
3	黑天马の翼×2、神龙草、ブ−ツ

下载关卡：通过主线第6章后，在大地图界面前往“龙の门”，就可以找商人アンナ购买和游玩DLC关卡。过关后会获得诸如武器、特殊转职道具等奖励，值得一提的是暗夜线也能通过特定DLC关卡练级，一定程度上降低了难度。这部分内容今后会在“下崽工房”栏目更新介绍。

下载角色：同期推出的TCG《火焰之纹章0》卡包中，内置了本作的3个特殊角色下载码，分别是来自系列初代的マルス、ミネルバ以及来自《觉醒》的ルキナ。在大地图界面前往“龙の门”，选择“追加コンテンツの购入”→“ダウンロ−ド番号の入力”，输入下载码后会开启对应角色的DLC关卡，直接回答“はい”就能令该角色加入（并不需要交战）。

amiibo角色：本作还能与《任天堂全明星大乱斗》的4款amiibo联动，从而获得特殊角色，分别是初代的マルス、《苍炎之轨迹》的アイク、《觉醒》的ルキナ和ルフレ。在城池界面调查水晶球，选择“amiibo”并把amiibo放置在New 3DS的下屏幕或NFC读写器上，系统就会提示该角色来访。在城池入口与其对话，前两次都能获得饰品，第三次后大地图追加“英雄战”，击败对手并回答“はい”便能令其加入麾下。注意amiibo角色到访一次后，需要去进行任意战斗，返回城池后再次读取才能触发后续的事件。



难度与模式

本作设置了3种不同的难度以供不同程度的玩家选择，分别是：1☆普通（ノ−マル）、2☆困难（ハ−ド）、3☆疯狂（ルナティック），并没有《觉醒》中的“4☆疯狂+”难度。难度越高，关卡中的敌人实力越强、数量越多，而且AI的思考倾向也会发生明显变化。比如普通难度的敌人不会移动到攻阵同伴的邻接位置，而困难、疯狂难度的敌人会积极地展开协力，以击破我方单位为优先。

除了难度设定外，游戏还有3种模式，具体区别参见右表。本作新增的“复活”模式方便了不擅长S・RPG的轻度玩家，推荐只想体验剧情、和心仪的角色交流的玩家们选择。正式开始游戏后如果觉得难度、模式不合适，可以在大地图界面选择“难易度变更”进行调整，但只能下调，即疯狂→困难→普通、经典→轻松/复活。

模式	特征
复活（フェニックス）	我方无法战斗的角色会在回合开始时立刻复活；主角被击退也不会导致Game Over；可在战斗中自由存档；惟有1☆普通难度可选
轻松（カジュアル）	我方无法战斗的角色会在过关后复活；主角被击退也不会导致Game Over；可在战斗中自由存档
经典（クラシック）	我方无法战斗的角色就算死亡；主角被击退立刻Game Over；战斗中变成中断式存档，一旦读取存档就会消失

关于凹点：凹点是“《火纹》系列”粉丝非常熟悉的一个词，指的是通过S/L、调整行动顺序等方式改变乱数，让角色升级时的成长加点更好。本作在1☆普通、2☆困难难度下，战斗中存档后不论怎样改变行动，都无法影响升级时的加点，想要凹点只能读取关卡开始前的章节存档。而3☆疯狂难度即使读取章节存档也无济于事，想凹点只能把存档砍掉重练。





基本操作

除了表格中列出的按键操作外，当下屏显示角色资料时点击屏幕上的名字、职业、特技等可以看到对应的解说；点击各项能力、武器能查阅更为详细的信息；点击肖像则可以看到角色的攻击动作演示。在战斗中点击下屏幕的按钮也可以实现视角切换以及慢放、快进、暂停等对应操作。

按键	剧情	城池	战场	战斗
十字键/滑杆	项目选择	角色移动	光标移动	滑杆微调视角，十字键切换显示视角
Start/Select	跳过对话/剧情	执事菜单	跳过敌方行动	跳过战斗动画
A	决定/继续对话/（↓+A）快进对话	进入/对话/调查/编成菜单	决定/选择单位/指令菜单/战场菜单	（按住）战斗快进
B	取消	（按住）角色快速移动	取消	战斗暂停
X	—	编成菜单	显示敌方全体的移动和攻击范围/（攻击前）切换使用的武器	—
Y	—	（按住）角色快速移动	（按住）光标快速移动/（攻击前）切换使用的武器	（按住）战斗慢放
L	—	切换至主角背后视角	切换到下一单位/（攻击前按住）战斗动画开启或关闭	视角拉远
R	回看先前的对话	城池缩放	战场缩放	视角拉近

注：同时按下L+R+Start可以快速复位游戏。





主角创建



自创主角时首先要确定是男性或女性，进而对体型、发型、发饰、发色、脸孔（颜）、脸部特征（颜の特征）、语调（口调）7个项目进行选择。主角的名字可以自定义，出生日期关系到城池中的生日事件。强项（长所）、弱项（短所）对主角的能力、成长率和成长上限都有影响，具体请参看后表。素质则关系到二次转职时所能选择的职业。

强项	初期能力	成长率补正	成长上限补正
健康	HP+3	HP+15%、守备+5%、魔防+5%	力+1、魔力+1、幸运+2、守备+2、魔防+2
力持ち	力+2	力+15%、技+5%、守备+5%	力+4、技+2、守备+2
头が良い	魔力+3	魔力+20%、速+5%、魔防+5%	魔力+4、速+2、魔防+2
手先が器用	技+3	力+5%、技+25%、守备+5%	力+2、技+4、守备+2
素早い	速+2	技+5%、速+15%、幸运+5%	技+2、速+4、幸运+2
运が良い	幸运+3	力+5%、魔力+5%、幸运+25%	力+2、魔力+2、幸运+4
打たれ强い	守备+1	幸运+5%、守备+10%、魔防+5%	幸运+2、守备+4、魔防+2
冷静沈着	魔防+1	魔力+5%、速+5%、魔防+10%	魔力+2、速+2、魔防+4

弱项	初期能力	成长率补正	成长上限补正
病弱	HP–2	HP–10%、守备–5%、魔防–5%	力–1、魔力–1、幸运–1、守备–1、魔防–1
非力	力–1	力–10%、技–5%、守备–5%	力–3、技–1、守备–1
钝感	魔力–2	魔力–15%、速–5%、魔防–5%	魔力–3、速–1、魔防–1
ドジ	技–2	力–5%、技–20%、守备–5%	力–1、技–3、守备–1
怠け者	速–1	技–5%、速–10%、幸运–5%	技–1、速–3、幸运–1
运が悪い	幸运–2	力–5%、魔力–5%、幸运–20%	力–1、魔力–1、幸运–3
打たれ弱い	守备–1	幸运–5%、守备–10%、魔防–5%	幸运–1、守备–3、魔防–1
暴走しがち	魔防–1	魔力–5%、速–5%、魔防–10%	魔力–1、速–1、魔防–3



能力说明



角色的详细能力界面如图所示，点击右上角的“双向箭头”图标会切换到简单界面，点击左下角的“书本”图标则能切换至战斗力或将能力栏收起。

①	角色名字。左侧有王冠图标的是王族，可以发动龙脉。
②	基础能力值。白色为无变化，蓝色表示有加成、红色表示有衰减、绿色表示到达上限。

力：影响物理攻击对敌方造成的伤害量。

魔力：影响魔法攻击对敌方造成的伤害量。
技：影响攻击的命中率、必杀攻击的发动几率、部分特技的发动几率。
速さ：影响对攻击、必杀攻击的回避率。双方速度差≥5时可发动追击。
幸运：影响命中率、回避率、部分特技的发动几率。
守备：影响受到物理攻击时的伤害量。
魔防：影响受到魔法攻击时的伤害量。

③	当前职业和等级。通常情况等级上限为20，使用“エターナルプルフ”可以令等级上限+5。
④	当前HP/最大HP，决定角色所能承受的伤害，降为0即进入战斗不能状态。
⑤	EXP即经验值，下方的“靴子”图标表示角色的移动力。
⑥	根据基础能力值、当前装备、武器熟练度等计算出的数据。

攻击：装备当前武器/魔法时的攻击力。
必杀：必杀攻击的发动几率。
命中：攻击的命中率。
回避：对攻击、必杀攻击的回避率。

⑦	能够使用的武器种类，以及各种武器的熟练度。
⑧	当前装备的特技，最多6种。
⑨	当前携带的道具，最多5种。



职业系统

职业系统是“《火纹》系列”的传统元素，本作追加了十余种新职业。根据职业的不同，角色所能使用的武器各异，在升级时的成长倾向也会有所差别，而且还关系到特技的习得。当角色在持有转职道具并满足一定条件时，就能使用道具进行转职。本作中常用的转职道具增加到6种，也让转职形式更为丰富。

转职道具	价格	使用条件	道具效果
マスタ–プルフ	2000G	下级职业等级10以上	转职成对应的上级职业，等级重置为1
パラレルプルフ	2000G	随时	转职成根据自身素质限定的相关职业，等级不发生变化
マリッジプルフ	2000G	支援等级到达S	转职成支援S级对象的相关职业，等级不发生变化
バディプルフ	2000G	支援等级到达A+（*注1）	转职成支援A+级对象的相关职业，等级不发生变化
チャイルドプルフ	（*注2）	子代角色持有	转职成对应的上级职业，等级根据子代的能力成长
エタ–ナルプルフ	12000G	非下级职业到达等级上限	等级上限+5，99级时使用为保持能力、等级–5

注1：自创主角只需达到支援A级即可使用。

注2：外传中的子代角色登场时等级超过20自带（主线进度19章以后）。



上级转职：使用“マスタ–プルフ”、“チャイルドプルフ”，让下级职业转职成为上级职业，能力全面提升的同时，也能使用更多的武器。一般为了充分利用每次升级提升的点数，都是等到角色20级时再进行转职，上、下级职业间的对应关系请参看右表。提醒一下，如果子代角色加入后先进行二次转职，他身上自带的“チャイルドプルフ”就无法使用了。

二次转职：使用“パラレルプルフ”、“マリッジプルフ”、“チャイルドプルフ”，也就是俗称的“横转”，下级转下级职业、上级转上级职业，各项能力会根据职业差异有所增减。可选职业受到角色自身素质以及A+、S级支援对象的限制。与《觉醒》不同的是，本作中横转后等级不再重置，因此只能用来学习其他职业的特技，无法反复横转刷能力了。上级职业可以习得对应下级职业的特技，满足等级条件的情况下每升1级习得1种。

特殊转职：使用“エタ–ナルプルフ”严格意义来说不能算“转职”，只是提升等级上限从而让各项能力有机会继续成长，依旧保持原职业。此外在通过游玩DLC等方式得到特殊的转职道具后，也可以转职成魔战士、暗黑天马这种一般方式无法变成的职业。

下级职业	上级职业
ダ–クプリンス/ダ–クプリンセス	↗白の血族（*注）
	↘ダ–クブラッド（*注）
ソシアルナイト	↗パラディン
	↘グレ–トナイト
ア–マ–ナイト	↗グレ–トナイト
	↘ジェネラル
アクスファイタ–	↗バ–サ–カ–
	↘ブレイブヒ–ロ–
マ–シナリ–	↗ブレイブヒ–ロ–
	↘ボウナイト
シ–フ	↗ボウナイト
	↘アドベンチャラ–
ドラゴンナイト	↗ドラゴンマスタ–
	↘レヴナントナイト
ダ–クマ–ジ	↗ソ–サラ–
	↘ダ–クナイト
ロッドナイト	↗ストラテジスト
	↘バトラ–/メイド
ガル–	→マ–ナガルム
鬼人	↗修罗
	↘锻冶
枪术士	↗枪圣
	↘婆娑罗
咒い师	↗婆娑罗
	↘阴阳师
修验者/巫女	↗阴阳师
	↘山伏/战巫女
天马武者	↗圣天马武者
	↘金鸱武者
弓使い	↗金鸱武者
	↘弓圣
忍	↗上忍
	↘络缲师
药商人	↗络缲师
	↘大商人
村人	↗大商人
	↘兵法者
侍	↗兵法者
	↘剑圣
妖狐	→九尾の狐

注：白夜线固定为“白の血族”、暗夜线固定为“ダ–クブラッド”，透魔线可以自由选择。

特殊职业	备注
魔战士	需要特殊转职道具“魔战士の巻物”
ダ-クファルコン	需要特殊转职道具“黑天马の翼”
スタ-ロ-ド	需要特殊转职道具“英雄王の纹章”
マスタ-ロ-ド	需要特殊转职道具“圣痕の纹章”
歌姬	アクア专用
ペガサスナイト	TCG《火纹0》下载角色ミネルバ专用
ヴァンガ-ド	amiibo联动角色アイク专用
神军师	amiibo联动角色ルフレ专用

特技系统



特技是在战斗中发动的特殊能力，可以看做角色和职业个性化的象征，本作中分为三大类：①个人特技，即角色与生俱来、独一无二的固有特技，无法被其他人习得；②职业特技，各职业到达特定等级时领悟的技能，下级职业为1、10级解锁，上级职业为5、15级解锁，特殊职业如歌姬、魔战士的习得等级分别为1、10、25、35；③敌方专有特技，我方无法习得，一些敌人的霸道特技效果往往是高难度下攻关的巨大障碍。

一般情况下特技的习得方法是升级和二次转职，利用邂逅通信或联网挑战“城池战”，也可以花钱学习其他玩家培育的角色所拥有的特技。当一名角色掌握的特技超过6种时，可以通过“スキル着脱”更换，但个人特技无法卸下。全部特技的效果请参看文末的“特技一览”列表。

好感与支援

我方角色在战场上执行特定的动作时，能提升与同伴之间的好感度，头上会出现红心图标提示（具体参看右表），当然只有在支援对话列表中有相互关系的角



色才会提升好感，否则再怎么操作也是白费。过关时累积的好感度会转化为支援经验值，同时好感度清零，具体为：好感度＞4，支援经验+1；好感度＞9，支援经验+2；好感度＞15，支援经验+3。除了战斗以外，在城池中自己的房间招待同伴（有红心标志），或是触发赠送礼物、各种随机事件都能累积支援经验值，道具“绊の种”也有同样的效果。

战斗动作	提升目标	好感度
组成攻阵或防阵攻击敌人	支援对象	+3
组成攻阵或防阵攻击敌人	支援对象以外的邻接同伴	+2
使用杖	使用对象	+2
使用“歌”指令	使用对象	+2
发生连携攻击	支援对象	+1
发生连携防御	支援对象	+1

当两名角色间的支援经验值累积到一定程度，就能触发支援对话，从而提升支援等级，按照C、B、A、S逐级提升。支援等级越高，角色在组成攻阵时得到的支援效果越多，组成防阵时得到的能力加成也越多。注意如果不触发低级的支援对话，支援经验值就不会继续积累，故想积累大量经验值然后一次性看完所有对话是不可行的。一般情况下，每名角色最多能与1名异性同伴达成S级支援、即结婚，与1名同性同伴达成A+级支援、即成为挚友（A+支援没有特殊对话）。不过本作有特例存在，自创主角（男）能与ゼロ（男）达成S级支援，自创主角（女）能与シャラ（女）达成S级支援。除了影响二次转职时的可选职业外，结婚才能开启相应的子代外传，当然同性结婚就不会有子代了。

支援等级	所需经验值
C	2～3
B	6～8

支援等级	所需经验值
A	11～13
S	17～19

子代遗传

本作延续了《觉醒》中的结婚生子系统，这次除了自创主角和アクア外，其他子代角色都是由父亲决定的，发色随母亲（仅自创女主角的孩子发色随父亲）。亲代角色的能力与孩子息息相关，具体影响以下几个方面：①子代初期能力，简单来说父母的能力值越高，子代登场时的初期能力越强；②子代的成长率=子代基本成长率+母亲成长率÷2（仅自创女主角和アクア的孩子受父亲影响）；③子代的能力上限补正=父亲上限补正+母亲上限补正+1；④子代组成攻阵、防阵时的部分加成项目由母亲决定（仅自创女主角和アクア的孩子受父亲影响）；⑤子代使用“パラレルプルフ”所能二次转职的职业；⑥子代是否具有启动龙脉的能力；⑦子代初期拥有的特技。

子代在登场时除了拥有个人特技和职业特技外，还能从父母处各继承1个特技，具体为父母技能装备栏的最后一项（如果该特技子代已习得，则继承倒数第二项）。子代继承的特技以玩家进入外传时的特技排列顺序为准，但注意部分外传的子代是在过关后才加入，如果亲代角色在关卡过程中习得了新的特技，继承的特技也有可能改变。



武器篇

系统变更

本作对系列传统的武器系统进行了大幅调整，最大的区别是武器不再有使用次数的设定，即入手后就不会损坏（杖依旧有次数限制）。但许多武器都会对角色能力造成影响，越是高性能的武器，对装备者造成的负面效果往往也越多。其中最需要注意的是战斗后令自身能力值下降的武器，以“银の枪”为例，装备着它每战斗一次，力-2、技-2，而且这种效果会累积，如果是在敌方的行动回合用“银の枪”不断反击，力直接降到0都不奇怪，而这种负面效果只能随着回合的进行1点1点慢慢恢复。此外其他武器还有诸如不容易追击（追击しにくい）、容易被追击（されやすい）、到下次攻击时力减半等各种特性。因此绝对不能只带着一把武器从头打到尾，对付一般杂兵时以无负面效果的武器展开攻击，在关键的交锋中再换出高威力武器，力求对敌人造成重创。



克制补正

由于引入了和风风格的白夜王国，武器种类看似多了许多，其实还是以基本的三角克制关系为准，具体为：剑/刀・魔法/咒→斧/金棒・弓/和弓→枪/薙刀・暗器/手

里剑→剑/刀・魔法/咒。在武器名字前的图标背景上都有对应的颜色，如果玩家觉得武器种类太多记不住，可以按照“绿→蓝→红→绿”的颜色来记克制规律。注意部分武器名字带有“逆”，特性是克制关系反转，而龙石/兽石类武器没有克制关系。当武器克制对手时，根据有利方的武器熟练度，还可以获得相克补正效果，具体参看下表。

武器熟练度	有利方
E/D	命中+5、回避+5
C	命中+10、回避+10
B	命中+10、回避+10、攻击+1
A	命中+15、回避+15、攻击+1
S	命中+20、回避+20、攻击+2

熟练度补正

不同武器类型（包括杖）都有熟练度的设定，而每种职业的熟练度上限也不一样。随着角色不断使用武器，熟练度就会逐渐提高，当熟练度等级提升后，才能够使用更高级的武器。相比《觉醒》，本作中变身石也有熟练度的概念，而且S级熟练度也彻底回归。武器熟练度等级和所需使用次数的关系为：D级21次、C级51次、B级96次、A级161次、S级251次。道具“术书”的效果是直接把该职业的所有武器熟练度提升1级，使用时机需把握好才能发挥最大功效。当武器的熟练度到达C级以上时，战斗中也能得到不同的补正效果，具体参看下表。

武器熟练度 武器种类	S	A	B	C
剑/刀	攻击+4、命中+5	攻击+3	攻击+2	攻击+1
枪/薙刀	攻击+3、命中+10	攻击+2、命中+5	攻击+1、命中+5	攻击+1
斧/金棒	攻击+2、命中+15	攻击+1、命中+10	命中+10	命中+5
暗器/手里剑	攻击+4、命中+5	攻击+3	攻击+2	攻击+1
弓/和弓	攻击+3、命中+10	攻击+2、命中+5	攻击+1、命中+5	攻击+1
魔道书/咒	攻击+3、命中+10	攻击+2、命中+5	攻击+1、命中+5	攻击+1
龙石/兽石	攻击+3、命中+10	攻击+2、命中+5	攻击+1、命中+5	攻击+1
杖/祓串	回复量+3、命中+10	回复量+2、命中+5	回复量+1、命中+5	回复量+1



特效伤害

部分武器带有特效，在攻击特定职业时威力是通常的3倍，效果拔群！不过本作中的一些特效武器还有“他には弱い”字样，在用它攻击其他职业时，威力-4、命中-10。除了下表列出的特效对应职业与武器外，特技“人形崩し”效果为攻击络缲师、络缲人形、石巨人（ゴ-レム）时，武器威力变为2倍。特技“兽特效”的效果同样也是武器威力变为2倍。

特效名称	对应职业	特效武器
飞行	圣天马武者、天马武者、金鸱武者、ドラゴンマスタ-、ドラゴンナイト、レヴナントナイト、ダ-クファルコン、ペガサスナイト	所有弓/和弓，エクスカリバ-（魔道书）
重甲	グレ-トナイト、ア-マ-ナイト、ジエネラル	ア-マ-キラ-（剑）、ハンマ-（斧）、针手里剑
兽	パラディン、ソシアルナイト、グレ-トナイト、ボウナイト、ダ-クナイト、ストラテジスト、ロッドナイト、圣天马武者、天马武者、金鸱武者、ダ-クファルコン、ペガサスナイト、ガル-、マ-ナガルム、妖狐、九尾の狐	ビ-ストキラ-（枪）、兽狩りの暗器、狩人の弓
龙	ダ-クブラッド、ダ-クプリンス、ダ-クプリンセス、白の血族、ドラゴンマスタ-、ドラゴンナイト、レヴナントナイト、星龙、龙	ドラゴンキラ-（剑）、龙神・辰（咒）、神剑ファルシオン、里剑ファルシオン
魔物	ノスフェラトゥ、ゴ-レム	灵刀、圣なる枪、圣なる弓、クリスナイフ（暗器）

战斗篇

战斗类型

主线：主线故事包括序章在内共计29章，全部完成后即为通关，可以将该周目的5名角色登记在名鉴中，多周目时花钱购买、作为魔符角色参战。

外传：主线推进到一定程度并满足特定条件才会出现的关卡，不触发也不会影响通关，但外传中能收到同伴，尤其对于经验值有限的暗夜线来说，更是练级的关键。

异传：购买DLC后出现的关卡，可以反复游玩，但部分奖励只能拿1次。官方提供了一个免费的异传“觉醒との邂逅”，其中可以拿到特殊转职道具，推荐玩家们下载。

遭遇战：白夜线、透魔线才有，通过主线章节或现实中每隔6个小时，在大地图界面就会出现随机的遭遇战，玩家也可以花费金钱主动搜索敌人。遭遇战的敌人实力与主线进度有关，可用来练级，此外战场上必定会有两处闪光点，派我方角色在上面待机可获得随机奖励，包括增加武器熟练度、获得金钱、道具、素材。

防卫战：完成主线第8、17、26章后固定出现，在自己的城池与来犯的敌人展开战斗。遭到破坏的设施在过关后会复原，不过一旦王座被压制就宣告败北。获胜后可以积累大量龙脉值。

城池战：邂逅通信遇到其他玩家，或是利用联网功能造访其他玩家的城池时可选。可以选择在自己的城池或对方的城池开战，战斗目的是全灭敌人或占领王座。暗夜线无法获得经验值，但能用来积累角色好感度。获胜后可以将其他玩家的角色登记在名鉴中，或是花钱学习其他玩家培育出的角色所拥有的特技。



战场指令

会话：与邻接的绿色友军或红色敌军对话，往往是说得同伴的必要条件。

访问：访问村庄、触发事件，有可能得到道具，村庄访问一次就会关闭。

开锁：有“键开け”特技、或持有钥匙类道具时才能开启上锁的大门或宝箱。钥匙如果不用掉，过关后也会自动消失。

龙脉：王族角色特有，发动地图上的龙脉效果（具体后文介绍）。

坏す：破坏射程内的障碍，如门、墙、建筑等，目标的HP减为0即成功破坏。

攻击：用携带的武器攻击射程内的敌人，按X/Y键可快速切换武器，确认后进入战斗画面。

杖：用携带的回复杖治疗同伴，或用妨碍杖控制敌人、令其陷入负面状态。

持ち物：开启随身行囊，可切换装备中的武器或使用携带的道具。

物交换：与邻接的同伴交换携带的道具，可以通过调整同伴的道具顺序改变其装备的武器。

输送队：与主角邻接时方能使用，与我军的库存道具进行交换操作，输送队最多容纳500种道具。

防阵：与邻接角色组成防阵，使用指令的角色担任后卫。

降ろす：将防阵的后卫角色放到邻接位置。

交代：交换防阵的前、后卫角色。

人交换：与邻接的防阵交换后卫角色。

歌う：歌姬特有，令邻接的同伴得以再次行动。注意歌姬的分身不具备此能力。

应援：装备相应特技时特有，对周围一定范围内的同伴展开应援，附加增益效果。

救出：装备相应特技时特有，让邻接的同伴成为自己防阵的后卫（自己或目标同伴不能处于防阵状态）。

捕获：装备相应特技时特有，攻击击倒敌人后，能把目标送到自己城池的牢房中（并非所有敌人都能捕获）。

写し身：装备相应特技时特有，在邻接位置

制作出分身。分身的行动独立，但HP与本体共通。

入れ替え：装备相应特技时特有，与邻接的同伴互换位置。

体当たり：装备相应特技时特有，让邻接的同伴朝自己的反方向移动1格。

切り込み：装备相应特技时特有，攻击后与目标敌人的位置互换。

阶段：穿过阶梯到达新的区域，执行后并不会结束行动，还可以继续移动并执行其他指令。

炮台：控制地图兵器对一定范围内的敌人展开攻击，弓、暗器、魔道炮台分别需要能使用对应武器的职业才能操作。

制压：胜利条件为“压制目标”时特有。

待机：结束本次行动，在指定点位待机。



地形与龙脉



地形：当光标在战场上移动时，左上角会显示当前地形的特性。“盾牌”图标表示防御加成、“人形”图标表示回避加成、“心形”图标表示每回合有回复效果（负数即每回合都会损血）。此外不同地形还有隐藏的移动力消耗，在消耗为1的地形上，角色能够移动的距离与自身的移动力一致；在消耗为2的地形上，角色所能移动的距离减半。地形的具体移动力消耗还与职业有关，飞行职业不受影响，但是也无法得到地形的防御或回避加成，回复、损血依旧有效。

龙脉：本作的新增系统，不少战场上都有发光的龙脉，惟有王族成员（名字边有王冠图标）才可以发动龙脉。龙脉的具体效果因地图而异，包括开拓道路、回复我方、对敌人造成伤害等等，具体请参看后文攻略中的介绍。龙脉往往是克敌制胜的关键，但是部分战役中敌将也会发动龙脉，对我方造成不利。

阵型与连携

《觉醒》中的双人组队系统在本作中细化为攻阵和防阵，组成阵型后能够得到的辅助效果也有很大不同。阵型的组成方式以及特性分别如下。

攻阵：邻接位置有同伴的情况下与敌人展开战斗即可形成。发动攻击的角色为前卫，邻接的同伴为后卫。

①根据后卫角色和支援等级，前卫获得命中、必杀、回避、必杀回避方面的支援补正；

②前卫攻击后，后卫立刻对敌人展开连携攻击，连携攻击能无视武器射程，但伤害为通常情况下的一半；

③邻接位置有多名同伴时，可按L/R键切换后卫，后卫在攻击后不会受到反击。

防阵：执行“防阵”、“救出”指令后，两名角色处在同一格时形成。单位图标在右下的为前卫，左上的为后卫。

①后卫完全不会受到攻击；

②根据后卫角色、职业和支援等级，前卫获得力、魔力、技、速、幸运、守备、魔防、移动方面的能力加成，必杀回避一律+5；

③HP槽下方追加一条防御槽，蓄满10格时可触发连携防御，无视对方威力完全抵御住一次攻击，发动后防御槽清空。

④防阵状态下发生攻击、追击或受到敌方的攻击、追击时，都会积蓄2格防御槽，一般情况下一次战斗最多积蓄6格，如果发动特技“流星”，每下攻击都会积蓄2

格，故可直接蓄满；
⑤防阵状态下必定能抵御来自对方攻阵后卫的连携攻击，且无需消耗防御槽。
⑥执行“人交换”或“降ろす”指令后，防御槽均分给前卫和后卫，一直不消耗防御槽的话，2个回合后也会自动减少2格。

注意，攻阵和防阵效果不可兼得，已组成防阵的情况下就不能享受攻阵的各项效果了（但邻接同伴依旧可以提供支援补正）。敌方同样享有攻阵和防阵的效果，尤其在高难度下会更积极地使用攻阵重创我方。惟一的区别在于敌方不会在战斗中主动走到一起组成防阵，能组成防阵的敌人在登场时就已确定。

攻阵一般用于对敌人发起强攻时，追求每次攻击的最大伤害。由于连携攻击是在敌方反击前触发的，因此可以提高杀敌的效率，后卫在安全地展开连携攻击时也可以获得经验值。防阵则用于提升前卫的基础能力，在吸引敌人或充当肉盾时攒满的防御槽也能起到奇效。值得一提的是当角色与同伴执行“防阵”指令后，并不影响同伴的行动机会，因此可利用此特点以“移动→防阵→同伴移动→交代”的方式让特定角色达到快速移动的目的。而在执行“人交换”指令后，同样不影响被交换方的行动机会，故用“移动→人交换→同伴移动→人交换……”的接力方式也可以实现特定角色的快速转移。



支援补正



前文数次提及的“支援效果”在本作中有比较大的调整。首先，触发支援补正的前提依旧是角色在展开战斗时，邻接位置有我方同伴，即“攻阵”所提供的也是支援效果的一种。当邻接位置有多名同伴时，其他不参与攻阵的同伴提供的支援补正效果取40%。故具体公式为：支援补正=攻阵角色支援补正+其他邻接角色支援补正×0.4。

支援补正影响角色的命中、回避、必杀、必杀回避4个方面，具体数值与相互间的支援等级和支援角色本身的设定有关，子代角色的补正效果还受到父母的影响。即使是同样的支援等级，相互间的支援补正也会因为角色的不同而有不小的区别，因此这里无法给出所有角色的支援补正数据。另外，组成防阵时前卫获得的能力加成，同样是与后卫角色本身的设定以及支援等级有关的。

计算公式

下面给出战斗时的各项计算公式。当玩家对敌人展开攻击时，系统会有简单的战斗预测，标明双方的剩余HP、伤害值、命中率、必杀率以及武器克制关系。一般



玩家不需要记住后文这些公式的详细计算方法，但是至少要明白某项数据受到哪些项目的影响。比如当自己的命中率不足时，如何调整可以提高命中，当对方的必杀率过高时，怎样才能够避免遭到不测等等。另外在玩家城池中进行的防卫战、城池战，还会受到建筑补正（防守方）、饰品补正（进攻方）的影响。

实际伤害值=（攻击力－防御力）×必杀系数

・必杀系数：发动必杀时为3，否则为1

攻击力=力or魔力+武器威力×特效系数+熟练度补正+克制补正+特技补正

・特效系数：特效武器为3、特效技能为2、反击特效为2

防御力=守备or魔防+地形补正+特技补正

追击发动条件：攻方速度－敌方速度+武器补正≥5

实际命中率=（命中－回避）×100%

命中=技×1.5+幸运÷2+武器命中+克制补正+熟练度补正+支援补正+特技补正+职业补正

・职业补正=弓圣、マーナガルム、スターロード+10；上忍、ソサーラ－+5

回避=速×1.5+幸运÷2+武器回避+克制补正+支援补正+地形效果+特技补正+职业补正

・职业补正=剑圣、九尾の狐、スターロード+10；上忍+5

实际必杀率=（必杀－必杀回避）×100%

必杀=（技－4）÷2+武器必杀+支援补正+特技补正+职业补正

・职业补正：バーサーカ－+20；剑圣、枪圣、弓圣、ソサーラ－+10；上忍、マーナガルム、九尾の狐、スターロード+5

必杀回避=幸运÷2+支援补正+特技补正+职业补正

・职业补正：枪圣、修验者、巫女、ロッドナイト、マーナガルム、九尾の狐+10；上忍、ソサーラ－+5；バーサーカ－－5

妨碍杖命中率=（妨碍命中－妨碍回避）×100%

妨碍命中=魔力+技+武器补正+熟练度补正

妨碍回避=魔防×1.5+幸运÷2+地形补正

城池篇



随机事件



城池系统在主线第6章结束后开启，是玩家的根据地。城池可以在3种外观中自由切换（透魔线为6种），背景音乐、执事、城池名称都可以自行设定。城中分为朝、昼、夕、夜4个时间段，随着战斗以及现实时间的经过更迭，时间段变化后各种设施以及随机事件才会刷新。与有感叹号表示的同伴对话能触发各种随机事件，具体包括：①获得武器、道具、素材；②同伴的能力在下一场战斗中暂时提升；③同伴之间支援经验值提升；④同伴索要饰品，赠送后

可提升与主角的支援经验值。此外，在主角或同伴生日的当天前来，还可以触发生日事件。

在主线完成第18章、22章后，且城池内特定设施满足一定等级条件时，还会有同伴自动加入。具体请参看后文攻略。



设施介绍



战斗后得到的龙脉值，可以用于建设城池中的各种设施。设施的种类和等级会随着主线进度的推进不断追加，根据玩家选择的剧情路线，所能建造的设施也有所差异，透魔线可以建造暗夜、白夜两方面的设施。下面先介绍各种设施的基本功能，设施在城池战中的补正效果请参看后文表格。

マイルーム： 在自己的房间可变更自创主角的发型、发饰，或是招待同伴。选择有心形图标的同伴后，点击下屏幕的音符图标、利用触控操作与其“亲密接触”，攒满上屏幕的心形槽后就能提升支援经验。没有心形图标的同伴只能摸、没有提升效果。支援S级后还能与配偶展开交流，累积一定心形图标可以触发特殊事件、获得饰品等。

リリスの神殿： 给星龙投食，令其升级从而提升各项能力，有时还会得到“小判”回礼。星龙在城池战中可以作为防守方的友军参战，白夜线负责回复同伴、暗夜线可以用吐息攻击，透魔线则兼具两种能力。无论攻击还是回复，星龙最重要的能力都是魔力，推荐优先挑选增加魔力、守备、魔防的食材。

资料馆： 图书室可以查阅古文书资料以及我军的名单，其中角色的生日资料只能在此看到。剧场用于欣赏音乐、剧情动画。此外还可以重温支援对话。占卜纯属恶搞娱乐，对游戏本身无影响。

武器屋： 购买各种武器、魔法，商品种类和库存随着武器店等级的提升增加。随机变化的店员会影响当时打折的武器种类。

道具屋： 购买杖、变身石和各种道具，商品种类和库存随着道具店等级的提升增加。随机变化的店员会影响当时打折的道具种类。

炼成屋： 消耗素材对2把同名武器进行强化炼成，炼成后武器可以自由命名。武器所能强化的次数随着炼成店等级的提升增加，最多7次。不同种类武器在炼成时所需的矿石素材不一样，多余的矿石也可以在此进行交换，兑换比例为5比1。

アクセサリ–屋： 购买各种饰品，商品种类随着饰品店等级的提升增加。饰品除了能改变角色的外观外，在攻城战时也会对他们有各种能力补正。在城池中对话有时会遇到同伴索要饰品的随机事件，赠送后可以提升支援经验。

くじ引き屋： 白夜线抽白签、暗夜线抽黑签、透魔线可以在两种签中自由选择。一旦中奖可以获得武器、道具，即使没抽中也能获得素材等安慰奖。获得优质奖品的几率随着抽签店等级的提升而增加。

魔符屋： 购买魔符角色加入我方，同时贩卖的魔符数量随着魔符店等级的提升增加。角色的能力越高、售价越贵，注意魔符角色没有支援效果。

牢屋： 战场上捕获的俘虏会被送到牢房，在此可以花费素材收买，或是节约素材、只靠耐心反复说得使其加入。即使说得失败，也能让收买所需的素材减少。俘虏角色同样没有支援效果。

食堂： 消耗食材制作料理，令我方在下一场战斗中部分能力得到暂时提升。2级食堂可以选择两种食材，3级食堂料理效果为我方全员。根据厨师的不同，还有可能获得额外的追加效果。

斗技场： 以一种素材为赌注，由我方单人或

双人组队参战，后者可以自由选择前卫角色。战斗为完全自动，装备武器为系统默认，没有经验值。获胜后素材量翻倍，失败则全部没收。斗技场等级提升后可以展开连战，倍率也会随之提升，在连战中还可以按X键投降，此前获得的素材就不会被没收。

温泉：让自创主角入浴，遇到同性角色可以展开对话，遇到异性角色则会跑走。支援S级后有机会与配偶一起入浴。

收获设施：种类包括泉水、岩山、树林、农田等，所能收获的矿石和食材也有所不同。在城池系统开启时，系统就会自动选取其二（矿石、食材类各一种）供玩家建设，透魔线则为自动选取四种。其他种类的素材可以通过各种随机事件得到，或是访问其他玩家的城池获得。

旅人广场：发生邂逅通信后，其他玩家的自创主角就会汇集于此。对话可以获得他们的资料卡，访问其城池回收素材、或是进行城池战后，邂逅到的角色便会消失。

城池设施	战斗补正效果	Lv1	Lv2	Lv3
マイル–ム	防守方全员造成的伤害增加	+3	+5	+7
牢屋	防守方全员必杀增加	+5	+10	+15
食堂	防守方全员命中增加	+10	+20	+30
アクセサリ–屋	防守方全员必杀回避增加	+10	+20	+30
魔符屋	防守方全员回避增加	+10	+15	+20
リリスの神殿	防守方星龙的能力抑制效果降低	–20	–10	0
资料馆	防守方全员受到的伤害减少	–3	–5	–7
光龙の像	每回合回复防守方全员的HP	10%	15%	20%
暗龙の像	每回合对攻击方全员造成伤害	10%	15%	20%
ゴ–レム	石巨人作为防守方友军参战	HP=26	HP=41	HP=54
络缲人形	络缲人形作为防守方友军参战	HP=23	HP=33	HP=43

城池设施	战斗补正效果	Lv1	Lv2	Lv3
弓炮台	防守方可以利用弓炮台	—	—	—
魔道炮台	防守方可以利用魔道炮台	—	—	—
暗器炮台	防守方可以利用暗器炮台	—	—	—
回复床	地形效果：每回合回复最大HP的20%	—	—	—
まきびし	地形效果：没有“键开け”特技的角色每回合受到伤害	—	—	—
砦	地形效果：防御+2、回避+20、每回合回复最大HP的20%	—	—	—
角色雕像	1级提升角色的一项能力上限；2级提升角色和支援对象的能力上限；3级提升我方全员的能力上限（*注）	—	—	—

注：所能建设的雕像等级随着角色的击破数增加，1级20人、2级50人、3级100人。具体提升的能力也因角色而异。雕像对主线、外传和遭遇战也有效。



通信交流

除了邂逅通信外，调查水晶球也可以利用网络和本地联机的方式展开通信交流。各项目的功能如下。

デ–タ更新：联网更新自己的城池资料，供其他玩家使用。

キャッスル访问：访问网络上其他玩家的城池，可以通过排名等方式检索，也能输入地址数字串直接访问。

受信ボックス：查看自己接受到来自其他玩家的评价、感想、饰品等，也可以确认羁绊单位（绊ユニット）或领取实绩奖励。

→实绩奖励：访问其他玩家的城池、或与其展开城池战后留下感想，可以累积访问实绩和战斗实绩点数，根据点数能够领取不同的奖励。

→羁绊生子：在访问其他玩家的城池时可以选择赠送饰品加深羁绊，相互间赠送饰品达2次以上，并在能够接收评价的状态下再赠送1次饰品，就能与其他玩家的自创主角生下羁绊单位。

マイチ–ム：配置自己城池的防守队伍，或进行编辑队伍名称、更改资料卡信息等操作。

通信交流・对战：通过本地联机直接获得附近玩家的城池资料，或是展开本地、在线联机对战。对战时主机一方可以设置地图、每回合限制时间等细则。

amiibo：与《任天堂全明星大乱斗》的《火纹》角色amiibo联动，需要New 3DS或NFC读写器。

连动ボ–ナス：目前只有路线特典，每次新开周目时都可以领取奖励。

通信设定・情报：切换邂逅通信、无意识通信等交流形式的开启或关闭，也可以查看自己城池的地址数字串。



章节攻略

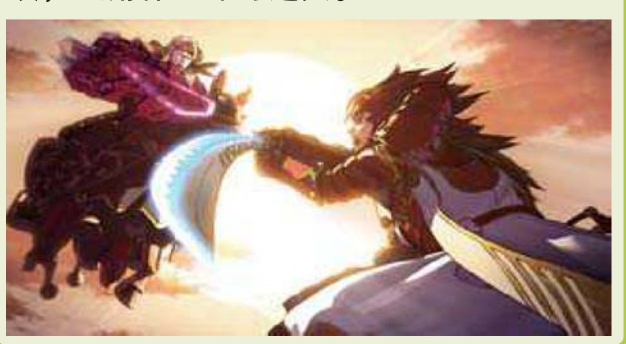
后文攻略以2☆困难难度为基准，分三条路线依次介绍，外传关卡留在最后。白夜、透魔路线以不刷遭遇战练级为前提，且三条线都不利用城池战习得特技或使用“魔战士の卷物”等特殊转职道具。攻略中会写明每个章节对话事件的对应角色，以及通过访问村落和开启宝箱所能得到的道具。敌方身上必定掉落的道具（游戏中绿色字体表示）就不逐一罗列了，请玩家们在开战时自行查看。

共通路线

无章 その手が拓く未来 共通

胜利条件： 击破敌人

此役为教学战，虽然战况看上去很激烈，但玩家能进行的操作有限。首回合按照提示将持斧的暗夜兵击倒，**サクラ**会主动替主角补血。第2回合由弓箭手**タクミ**先攻，主角补刀即可过关。



1章 暗夜の同胞 共通

胜利条件： 击破敌将

依旧是教学战，敌将**マークス**不会移动、不会主动攻击，主角受伤后他还会用龙脉在地图中央放出回复阵供玩家补血，适当后撤回复后再将其击破。

2章 魔剑ガングレリ 共通

胜利条件： 全灭敌人

开战前有两名同伴加入，除了系列惯有的上级职业型角色**ギュンター**外，另一人会发生变化——如果玩家的自创主角为男性，加入的是女仆**フェリシア**；反之若为女性，则加入的是执事**ジョーカー**。首回合先让主角发动龙脉吹飞瓦砾，中央的房间会变成回复地形，这里也是此役的主战场。由于目前只开启了“攻阵”系统，第2回合建议让主角站在东侧缺口前，利用反击击破下来的一名武士，之后就转移到西侧，东侧的路口由老骑士挡住。目前还无法卸掉武器，只能尽量少让老骑士抢经验，尤其两名敌将别被他错手干掉。除了回复阵效果外，女仆/执事的“ライブ杖”也是可靠的回复手段。

3章 旅立ちの刻 共通

胜利条件： 压制目标

本章“防阵”系统开启，首回合立刻让ギュンター与主角组队、提升基础能力后冲上吊桥，凭借反击击杀两名武士。第2回合不受控制的**ガンズ**会自动冲过吊桥去“送死”，不用管他，不过这一举动也是在提醒玩家，高难度下不要从正面硬冲。此时不妨先向南开启中央的龙脉，打开新的通路向东挺进，把弓箭手逐一干掉后，再解决东北砦周边的敌人。随后穿过森林向南进军，一旦进入敌将的攻击范围，地图南侧的城砦边就会出现3个天马骑士增援。建议先适当后撤，利用森林的地形效果提升回避，击破飞兵的同时注意保护女仆/执事，最后再一举解决敌将、压制据点过关。



4章 白夜の同胞

共通

胜利条件：全灭敌人

对话事件：主角&サクラ、主角&ヒノカ（获得调合药）

访问村落：女神の像

除了不受控制的リョウマ外，另外两名AI同伴**サクラ**、**ヒノカ**位于地图西北角，凭借地形和能力优势可以守住较长的时间。虽然友军被击破后只会撤退，对剧情和大局都没什么影响，但如果想触发对话并拿到道具就要抓紧行动了。首回合就让**スズカゼ**与主角组成防阵提升后者的移动力，并把伤药转交给前卫，**リンカ**则负责访问村落。第2回合启动西侧的龙脉，让雪山变为平地、加快进军的速度。第4回合如能顺利启动地图最西侧的龙脉，次回合就可以把威胁**サクラ**的敌人引过来干掉了。战场上的敌人都是吸血丧尸（ノスフェラトゥ），少数拥有战斗后降低我方攻、防的特技，不利效果会随着回合的进行慢慢解除，因此切勿陷入多名敌人的夹攻。**リョウマ**靠近西北的同伴后就不会再抢经验了，**サクラ**也会帮我方回复。注意切勿启动中央雪山脚下的龙脉，这样会导致敌将和附近的3名敌人一拥而下，反倒更难打。建议换**リンカ**与主角组队提升攻防，引诱敌人逐一下山再各个击破。

提醒各位准备选择白夜路线的玩家，今后优先提升主角与**スズカゼ**的友好度，在15章开始前务必令支援到达A级！

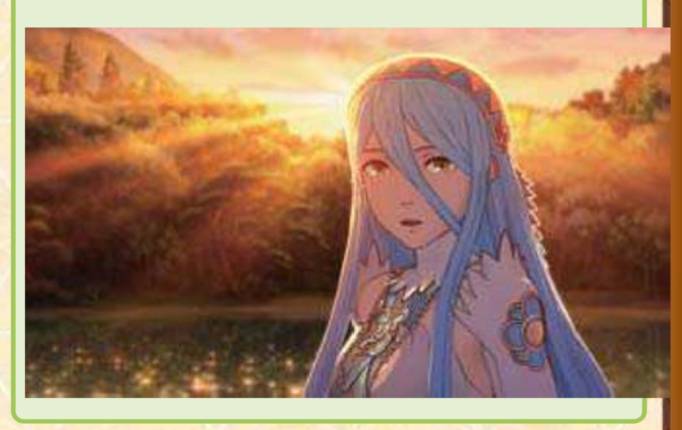


5章 母と子

共通

胜利条件：全灭敌人

开场后リョウマ与敌将就在地图南侧单挑，不用理会他。主角因剧情强制变成龙形态，虽然实力强劲，但无法参与攻阵或防阵系统，且击破杂兵后经验值只有1，因此要尽量让其他几名角色杀敌。歌姬**アクア**的歌声能让一名结束行动的同伴再动，是本战的一个关键，站在她周围2格范围内也能回复10%的HP。注意敌人中有手持屠龙剑（ドラゴンキラ－）的剑士，特效武器3倍的威力绝对不能轻易靠近。首回合先全体向东移动，站在敌方的攻击范围外。第2回合用主角秒掉剑士，**スズカゼ**和**リンカ**组队击杀暗魔法师，然后就地回头布阵对付从西侧攻过来的两名剑士。开场的压力缓解后，用持手里剑的**スズカゼ**走入南侧魔法师的攻击范围，此时西南、东南会各有1名暗魔法师增援。建议算好剑士的攻击范围，全军向北移动、边打边退，使敌方的兵线拉长。主角看准时机、配合歌姬的再动效果一回合内击杀2名屠龙剑士，剩余的杂兵和被リョウマ打得残血的敌将就没有什么难度了。过关后主角得到“夜刀神”和“龙石”。



分歧 路线选择

虽然第6章开始时显示的标题与无章一致，都是“その手が拓く未来”，但在开场的剧情过后就会要求玩家做出命运的决断。选择“白夜军の防卫に协力”即进入白夜路线；选择“暗夜军の侵略に协力”则进入暗夜路线；“どちらにも协力しない”为DLC剧本透魔路线。购买普通版的玩家需要付费下载其他路线才能够选择；限定版可以选择白夜或暗夜路线，透魔路线需要用附赠的特典码下载。注意一旦选定路线，今后就再也无法更改了！

6章 光へ手を伸ばす

白夜

胜利条件： 击破敌将

此役我方以多打少、优势明显，女仆/执事也会赶来助阵，不过**リョウマ**、**タクミ**、**ヒノカ**这三个人是拿不到经验值的，尽量不要让他们“抢人头”，用来组成阵型是不错的选择。首回合先把**リョウマ**移到西侧的树林中占据地利，我方大部队集中火力击破前线上最强的**レオン**。次回合**カミラ**就会直接飞过河川，利用主角和**タクミ**的攻阵将其击破，其他较弱的角色就没有生命危险了。**リョウマ**可以卸掉武器回避**マークス**的攻击，或是主动向主力部队靠拢，等清场后再由主角变龙击破敌将。过关后“城池”系统开启。



7章 寄り集まる心

白夜

胜利条件： 全灭敌人

开启宝箱： 天使の衣、アーマーキラー

准备阶段把忍者**スズカゼ**换到最东侧便于开启宝箱，开战后还有**カザハナ**、**ツバキ**加入。地图上的楼梯都不会有援军出现，两个龙脉的效果则是让房间的地板全部变成回复阵，虽然战斗难度不高，但前期的进军速度不能太慢。2格射程的忍者和女仆/执事不妨站在墙边引敌方的持弓盗贼过来击破，面对大量斧战士，回避率较高的武士也可以大放异彩。当战线推进到中央区域时，敌方的重甲骑士比较耐打，建议用手里剑或暗器降低其防御力后再一举击破。第6回合有“键开け”技能的盗贼会从地图南侧增援，其目标是中央的宝箱，并不会主动攻击。如果战场上还有不少敌人，不妨先耐心解决掉、放盗贼过去开箱，我方只要截断他的退路就可以回收道具了。玩家只要一接近宝箱附近的重甲骑士，地图西南的轻骑士和敌将**サイラス**就会开始移动，开启龙脉并派强力角色堵在门口，便能凭借地形优势以逸待劳。过关后**サイラス**、**サイゾウ**、**オロチ**三人加入。



8章 猛き风

白夜

胜利条件： 全灭敌人

对话事件： 主角&ヒノカ

虽然是沙漠关卡，然而并没有寻宝要素。沙漠地形会限制单位的移动距离，女仆/执事、诅咒师、巫女以及飞行部队不受影响。3名NPC同伴位于地图西南，建议先向西与他们会合，尽快让主角与**ヒノカ**对话就能加以操控了，免得AI冲得太快。地图上的龙脉效果是让周遭的沙漠变成草地，从而消除地形对移动力的负面影响，但敌方的进军速度也同样会加快。求稳的话不妨先不开启龙脉，原地布阵、把袭来的敌人逐个击破后再将战线向北推进，注意别让飞行兵种进入弓箭手的射程即可。敌将**フウガ**有较多特技傍身，尤其“待ち伏せ”效果为半血以下时强制先攻，最好先以手里剑或暗器降低他的能力并计算好伤害，设法在触发特技前将其击倒。过关后**ツクヨミ**加入。



9章 神々の坐す国

白夜

胜利条件：全灭敌人
开启宝箱：はやての衣、5000G
对话事件：主角&ヒナタ、主角&オボロ

战场为室内且有大量的诅咒师和持弓盗贼，应尽量派魔防高的角色出战，还可以用“魔防の药”来暂时提升能力。开场后就主动攻出去，两个有开锁技能的盗贼只会专心向北移动，中央的3个重甲骑士也不会主动攻过来。建议兵分三路——主力部队分东、西两路（一边带一位回复系职业），击破沿途的敌人以及冲下来的轻骑士；主角负责向南挡住路口、抵御东南侧的敌人。第2回合结束后，**ヒナタ**和**オボロ**会从地图西南登场，用主角对话即可令他们加入。我方大部队就在东、西两侧的庭院待机，准备堵截偷完东西下来的盗贼。从第5回合开始，东、西两侧的阶梯会有轻骑士和暗魔法师交替增援，持续4回合、共计8人。虽然敌兵实力一般，但一定要摆好阵型、切勿让他们偷袭到残血单位，当然直接站在阶梯口也可以阻止其刷出。治愈之木下的龙脉效果为我方全体回复，共有4处，善加利用可保证全员处于健康状态。之后再全军会合，利用第7章得到破甲剑（アーマーキラー）或魔法击破重甲骑士。敌将**ゾーラ**虽然没有特技，但武器的必杀率较高，派高魔防的**ヒノカ**配合防阵上前主攻较为稳妥。



10章 忍の里

白夜

胜利条件：全灭敌人
开启宝箱：七难即灭
对话事件：アクア&タクミ

战前务必带上歌姬，第2回合**タクミ**会以敌人的身分从西侧登场，用**アクア**与其对话才能令他恢复常态、加入我方。此役敌人以忍者为主，他们的速度极快、战斗中经常能发动追击，而且手里剑还有降低能力的效果。初期东侧有3名敌人，只要不进入其攻击范围就不会主动出击，开战后建议就地布阵，以速度快、射程为2的角色作前卫展开防守反击，不要急着进攻。敌方袭来时切勿同时陷入2名以上敌人的火力范围，对残血单位要及时进行回复，或是将其带出危险区域。手持“风神弓”的**タクミ**实力极强，立刻就能成为可靠的战力。7、8、10、11回合地图南侧都会出现敌增援，诅咒师、弓箭手各1名，等把这些援兵全部解决后再转守为攻。注意树林中还暗藏着竹枪机关，在每回合行动开始前都会对其上的单位造成10%的HP损伤，即使不发动龙脉，走到特定位置也会导致地形坍塌、竹枪显露。因此在进军时要快速突破，或者就干脆以歌姬的技能——“愈しの声”的范围回复效果硬扛。敌将**コタロウ**持有的“逆手里剑”效果为克制关系逆向，故以剑系职业对付他比较轻松。树林中的宝箱无需打完敌将再去开启，直接以飞行兵种配合忍者即可拿取，里面是珍贵的救援杖。过关后**カゲロウ**也加入队中。



11章 海へ……

白夜

胜利条件：全灭敌人
对话事件：主角&ユウギリ

我方的船只被大批飞行单位包围，最好把2名弓箭手都带出来。首回合立刻让**ヒノカ**启动最近的龙脉，旋风出现后只会影响周围飞行系职业的移动力，利于我方防守。其他人则组队向北转移，注意不要让弱小

的角色被南侧的龙骑士偷袭。第2回合**ユウギリ**会从东南侧赶来，由主角对话便能令其加入，再为我方增添一员弓系战力。从第3回合开始敌方陆续有增援登场，直到5波援军过后全地图的敌人都会向我方冲来，战斗压力可想而知。最好在敌方包围上来前，让全员撤到地图东南，利用旋风和矮墙构筑防线——以高防的角色堵住墙与墙之间仅有的1格窄路口，后排3名弓手以特效伤害保证一击杀敌。注意敌人中夹杂着少量持魔法书的单位，敌将除了**“キラ-ランス”**外还持有“投击斧”，故后排的角色也不可大意，必要时适当后撤以求自保。只要玩家能把阵型控制在东南角，从北侧袭来的敌人不会急着飞过矮墙，而是会从旋风旁边绕，甚至会有3～5个傻愣在东北角不动，这样防守的压力能减轻不少。

12章 乐园の再会

白夜

胜利条件： 主角突破

开启宝箱： 龙の盾

妖狐**ニシキ**在开战后自动加入，敌人数量众多，玩家需要突出重围、让主角到达地图北侧的脱出地点。如果只求过关的话，只需派上一名飞行系角色，与主角组成防阵后直接飞过大海很快就能到达目的地。不想放过满屏的经验值就得稳扎稳打、向南推进了。首回合先让飞行单位组队向西，击破小船上被独立的敌兵，推荐带上第10章加入的**カゲロウ**，她持有的“针手里剑”对重甲单位有特效；其他大部队向南移动，回合结束时**マ-クス**会率领两名陪臣从地图西侧登场，并主动向我方冲来。不用急着去跟敌方盗贼抢中央的宝箱，他在得手后会向东南逃窜，正中我方下怀。龙脉的效果是让海水结冰从而得以通行，开启后反倒不利于防守。

第5回合敌方全军就会开始行动，利用好船只之间狭窄的木板可以有效地阻止攻势，并配合各种远程武器展开反击，妖狐所用的“兽石”也对骑兵有特效。敌军中最具威胁的无疑是**マ-クス**，其持有的专用武器“**ジ-クフリ-ト**”射程为2，全身毫无破绽，轻易就能秒杀我方角色。想击杀他建议在战前利用料理、道具等效果暂时提升我方角色的能力（最好能转职出上级职业），并算好移动距离，活用攒满防御槽的防阵来抵消伤害。只要能成功将暗夜王子击倒，其他敌兵就基本都是白送的经验了，敌将**ガロン**身边的3个重甲骑士也可以引出来击杀，但没有刻意练级的情况下不要去招惹暗夜王。如果实在敌不过**マ-クス**，就派一名高防御角色卸掉武器挡在木板前，让敌人尽皆拥堵在路口处，再由飞行单位带主角漂洋过海、向北突破即可。



13章 魂は屈せず

白夜

胜利条件： 全灭敌人

访问村落： 精灵の粉、パラレルプルフ、魔よけ、钢の和弓、秋祭、10000G

敌方的飞龙兵团和骑兵部队会第一时间飞扑过来，建议让主力部队凭借我方初始位置北侧民房两侧的窄路口抵御敌人。同时派出1～2队高机动的强力角色、带好回复药向东推进（推荐**ヒノカ**），目的是击杀盗贼，否则被他们在第6回合抢先访问村落后，道具就拿不到了（不像宝箱那样还能抢回来）。触发东南的龙脉后，光头狂战士**ガンズ**包括周边的敌人都会受到重创，便于我方杀敌。等前期的战事结束后，先把地图中央的飞龙统帅引下来击杀，然后留一名王族角色在中央的龙脉附近待机，其他人向西北的石桥进军。注意，一旦我方踏入西侧的落雷范围，敌将**カミラ**也会发动面前的龙脉。因此要先骗她行动过后，再向北推进，把**カミラ**引到落雷的范围内，然后直接用落雷将其HP削减为1，否则会“弓杀し”特技的她比较难缠。击破敌将后剩余的敌人就没有什么难点了，过关后**リョウマ**、**クリムゾン**加入。

14章 柔く光り散りて

白夜

胜利条件： 击破敌将

战场分为南北两个半区，南半区一马平川，北侧则是城砦。由于前期战斗压力极大，必须尽显主力出战，较弱的回复职业干脆换成补血道具，另外最好能转出上级职业。敌方的重甲骑士和持弓盗贼第1回合就开始行动，而主力骑兵团会在第2回合后陆续攻过来。建议开场就向东侧移动，击杀盗贼的同时主动引上方的4名骑兵过来。随后我方就在树林周边与敌人周旋，这样一来西侧的敌人会因为移动力的差距而变得断断续续，为防守战创造少许喘息的时机。对兽有特效的**ニシキ**是本章的一大主力，短兵相接时优先击杀持“手枪”的圣骑士和持弓盗贼，结成防阵的同时也需保持在支援效果内，尽量不要单兵突出。

等清掉所有来袭的敌人后，北半区城砦内的敌人才会现身，我方也就此转守为攻。在着手攻击重甲系的“门神”前，要先把后排的狂战士引出来干掉，其装备的是射程1～2的魔法斧。入口处的龙脉效果为引发崩塌、令城砦内所有敌人的HP–10，共有3处。故只需击破城砦入口的杂兵后，连续发动龙脉便能令敌方大部分单位包括敌将都变成空血状态，任我方宰割。

15章 人狼の峰

白夜

胜利条件： 全灭敌人

开始本章的战斗前务必把主角与**スズカゼ**的支援提升到A级以上，否则他在过关后会永久离队！

此役的敌人清一色全都是近战型的人狼（**ガルー**），前一章从重甲骑士**ブノワ**手中得到的杀兽枪（**ビ–スト キラ–**）成为了战斗的关键。注意部分敌人有“**カウンタ–**”特技，效果为受到邻接攻击时的伤害反噬，务必用强力角色将其一击毙命，或是以远程攻击消耗。第1回合轻松解决周围的3名敌人后，就在这个山坳处展开防御，北侧的敌人虽然能翻山而来，但移动力会受到极大的限制，而且周围的两个城砦也可以提供回复。敌方的增援在第4回合结束时登场，东南的两个城砦各有1名，其余的会陆续从西南、西北和东北出现。龙脉的效果是天降大雨、令敌方全体的力、速、幸运、守备、魔防–4，在对方大军压境时发动能有效缓解战斗压力。敌将**フランネル**带有特技“兽特效”克制我方的骑兵和妖狐，武器“超兽石”在战斗一次后会降低他自己的能力，故选择偶数回合将其引出来后再击杀会比较容易。过关后返回城池时，执事**ジョ–カ–**或女仆**フェリシア**加入（根据自创主角的性别而定）。

16章 欢乐の宫殿

白夜

胜利条件： 全灭敌人

开启宝箱： 神风招来、女神の像、术书、10000G

此役**タクミ**由于剧情无法出击。开场后突破重甲骑士的防线时，还需小心北侧的勇者（**ブレイブヒ–ロ–**），初期的两名盗贼趁他们拿到宝物后再截杀即可。第2和第5回合，北侧和东侧的阶梯会出现2名盗贼增援，他们的目标是东南角的宝箱，得手后会向东北逃窜。如果不想放过宝物就得加快推进速度，沿途阶梯中出现的敌援军也会成为进军的阻力，建议以强力的上级职业杀开血路。注意当我方到达东北区域时，对方的暗魔法师会运用身边的“魔道炮台”展开远程打击，该地图武器的基础威力为15，命中范围为十字型，在进入其火力区域时确保以魔防高的角色担任前卫，否则很快就会被打残。敌将**マクベス**虽然实力不俗，但魔道书“**ギンヌンガガプ**”有攻击一次后令魔力减半的负面效果，故针对这一特性配合预先攒满的防御槽可以较为安全地击破。



17章 冰の别离

白夜

胜利条件： 全灭敌人

访问村落： 10000G

初期看上去只有敌将1人，实际上访问除正北以外的村落后都会出现一波敌兵，只要把握好敌人的职业和出现时的站位，这样分批登场反倒很利于击杀。地图中央的龙脉效果为令湖面结冰，即使不发动，等到第5回合结束时湖面也会自动结冰并刷出一大波敌人。因此不妨在访问过东侧的两个村落后，到东北区域待机，这样等大部队一出现后优先击杀回复系职业，然后利用这里的冰壁和村落等地形御敌。待把敌方主力和敌将周边的杂兵全歼后，再去访问西侧的两个村落，援兵身上有“マスタ–プルフ”、“灵刀”等不少好东西。注意敌将フロ–ラ的特技“冰の血”会在不满血状态下令间接攻击的伤害反噬，最好直接近身速杀。



18章 暗夜王子レオン

白夜

胜利条件： 击破敌将

本章有很多“暗沼”地形，每回合都会对其上的非暗夜角色造成10%的HP损伤，龙脉效果也是对敌方有利的，敌将**レオン**会积极地启动、以变出更多的暗沼。吸血丧尸的能力很弱，开战后就地迎击敌人即可，无需涉险踏入暗沼。前一章获得的“灵刀”也对魔物有特效。击杀杂兵时需注意有“复仇”、“**カウンタ–**”特技的，尽量一击秒杀、不要让技能有触发的机会。从第2回合结束时开始直到第10回合，敌方还会陆续出现援兵。而敌将在3、4、8回合会启动三处龙脉、同时引出三批援兵，他本人直到第13回合才会主动出击，因此我方有充足的时间赚取经验、



提升等级。**レオン**的两名陪臣身上都有宝物，不妨在敌将出击前先把他们两人引下来击破，将敌人尽皆消灭后再利用杀兽枪或妖狐的特效秒杀敌将。过关后城池温泉等级到达3级，**イザナ**加入。

19章 虹の贤者

白夜

胜利条件： 全灭敌人

开启宝箱： 祸事罪秽、秋祭

名为“九重塔”的建筑分为7个区域，到达楼梯处选择“阶段”指令就会进入相邻的区域，角色有剩余移动力的情况下还可以继续前行。由于敌方没有援军、也没有会抢宝箱的盗贼，故玩家可以稳步推进。注意敌人都是幻影兵，虽然没有特技，但它们的自身能力并不会符合一般的职业特性。比如西侧的将军，守备力只有0、魔防却高达30；东侧的法师部队魔防极低、物理守备却高得吓人。因此玩家需选择合适的角色，西侧以物攻为主、东侧以魔攻为主，有针对性地兵分两路才能势如破竹。在正中央的大屋会合后，敌方的能力就没那么极端了。敌将所在房间内的2名狂战士力量高达40，但HP仅为15，入口处的以法师系职业远距离解决，最北侧的建议以蓄满防御槽的防阵引下来干掉。敌将左右的枪圣力量和魔力皆为0，基本属于白送的经验值。过关后主角的武器也强化为“夜刀神・空夜”。



20章 黑龙岩 白夜

胜利条件：击破敌将

开启宝箱：巧者の手里剑、天使の衣、ブーツ

本关特殊地形“毒沼”的效果同样是每回合造成10%的HP伤害，启动龙脉则可以令强酸消失，放任不管的话，则会不断涌出敌援兵。想要练级的玩家可以活用这一特性，在初期位置偏东南的区域布阵，配合歌姬的范围回复效果，击破源源不断的吸血丧尸，小心别被有“すり抜け”特技的敌人穿到后排攻击回复系职业即可。与此同时派1～2队有“键开け”特技的强力职业（推荐移动力高的络缲师）向东快速挺进，优先击破后续刷出的3名会开锁的敌人，确保宝箱不被夺走，再顺便解决沿途带有宝物的杂兵。第10回合时敌将就会开始移动，因此想要无限刷经验是不行的。BOSS对枪、剑、斧、弓、魔道书5种武器皆有利，用手里剑或暗器可以较为轻松地击杀。



21章 燃える浣 白夜

胜利条件：击破敌将

新出场的石巨人（ゴ－レム）血厚防高，而且投石攻击距离长达5格，建议派上会“人形崩し”特技的络缲师或是“灵刀”，都可以对其造成特效伤害，魔法攻击也能收到不错的效果。战场地图分为4个独立的区域，想要继续往北就得启动石像前的龙脉，但是左右两个中只有一个是正确的机关，一旦开错会导致整个区域遍布熔岩，而周围的坑洞则会在随后3个回合内不断涌出敌人，3个回合过后正确的龙脉才会再次出现供玩家启动。熔岩地形不但每回合会造成10%的HP伤害，而且会极大地限制移动力，因此建议不要贪图增援的经验值，直接选择正确的龙脉架设石桥，答案分别是：①左、②右、③右。靠近敌将后先在它的射程范围外调整好阵型，一旦我方与其交手，这片区域就会被熔岩覆盖，次回合坑洞中也会开始涌出敌人，故务必尽快将其击倒。



22章 死したる王都 白夜

胜利条件：全灭敌人

开战时我方就处于敌人的包围圈之中，建议至少派上1名法师和1名使用暗器的职业，首回合立刻向南移动清掉附近的敌人，利用这里的魔道炮台和暗器炮台对北侧过来的敌人展开远程打击。注意2～4回合结束时地图南侧都会有援军出现，而且炮台是无法致死的，故其他部队要确保击杀敌人的效率。南侧的战事结束后全军向北推进，把敌人引下来再打，不要急于冲入对方的弓炮台射程，第7回合敌将周边还会出现最后一波增援。此役的龙脉效果是对方阵内的我方进行范围回复，守备力高于20的角色可凭借此优势在中央与对方硬拼，正面交战的同时玩家还可以分出两支飞行部队，绕过东、西的民房突袭炮台后的弓箭手。敌将アシュラ的弓箭射程为3，将其引下来后近身围攻即可，过关后他也成为同伴。 城池中络缲人形天・地・人任意一个等级到达3级，ユキムラ加入。



23章 暗夜王女カミラ

白夜

胜利条件：全灭敌人

对话事件：主角&エルフィ、主角&ハロルド

本章的地形对我方非常不利，敌将**カミラ**面前有3处龙脉，对应左中右3条水道，发动后会摧毁水道上摆放的建筑，并对单位造成10点HP的固定伤害。准备阶段就要把我方角色两两组成防阵，尽快冲入水道之间的狭长过道，这样才能避免龙脉的打击效果。西侧的过道可以容纳4组单位，建议放3组，用强力角色卡住过道路口，中央留一个空位，以便调整阵型。第5回合开始水道口还会陆续出现援兵，等把飞行部队击溃后再向北快速进军。用主角与**エルフィ**、**ハロルド**任意一人对话，两人就会变成绿色的友军（并不会加入）。接近西北的敌将后她就会主动攻出来了，建议先用速度高的角色把她身边的**ベルカ&ボウナイト**引下来，否则被勇者系武器形成4次攻击的话威胁极大。

24章 星龙の泪

白夜

胜利条件：击破敌将

开场剧情时星龙**リリス**舍身护主，今后返回城池时就再也见不到它了，不过供奉祭品仍旧可以令其升级。此役又是我方身陷重重包围的不利局势，开场建议用魔防高的角色启动右侧的龙脉，移动力高的角色负责左侧的龙脉，其余主力向南速攻，突破将军组成的人墙，次回合拿下魔道炮台。随后我方就在这个炮台两侧摆下阵型拒敌，从两翼过来的飞行单位会受到旋风的影响，我方预留两名金鸱武者即可在他们靠近前秒杀。敌方援军从第3回合开始，一直持续到20回合结束，因此要有足够的耐心化解攻势。转守为攻时以飞行职业快速突入对方的魔道炮台射程，再换人一举歼灭周围的残兵，东侧有一个勇者身上的“屠龙剑”建议拿到，敌将**ガンズ**持有勇者斧但不会移动，他身前的3个狂战士可以用魔道炮台炸残，然后再配合魔法攻击远程解决。

25章 蝙蝠の正体

白夜

胜利条件：击破敌将

开启宝箱：残心、大祭、ブーツ、水车

本章并没有抢宝箱的盗贼，玩家要小心的是持有“ドロー”的敌人，他会把我方拉到身边，然后由周围的敌兵一举围杀，一定要留意该杖的效果范围（绿色表示）。首回合先击破北侧的4名敌兵，并在两堵墙之间布下阵型，1～6回合西南和东南角都会有骑兵登场，利用他们出现的时间差逐波击破后，东北和西北阶梯处刷出的敌援军也就差不多到达了，依旧是在这里与其展开周旋。向北反击时对方的两门炮台威力高达30，建议选一名高速度的角色配合回避率提升的武器，站在“ドロー”的极限位置，引诱对方下来拉人，如果成功闪避就继续向南撤退，诱敌深入再一举击杀。中央龙脉的效果是让敌人所持的所有武器、道具全部破坏，虽然没有武器的敌人仍可以使用炮台，但炮台不会致命，手无寸铁的杂兵也就任人宰割了。回收宝箱、全体休整后便可以向敌将发起冲锋，**マクベス**有“复仇”特技，攻击时要把反噬伤害也算在内。



26章 暗夜王子マークス

白夜

胜利条件：击破敌将

主角和敌将**マークス**在地图正中的小房间单挑，此前有悉心培养的话，甚至1回合秒杀暗夜王子都不成问题，即使实力不相伯仲，我方大部队速杀掉堵门的将军后，也可以进入房间提供支援。如果想全灭敌人，就准备一些调合药让主角自己回复，集中大部队的全部兵力向东、西任意一侧移动，利用窄道口御敌就能化解兵力上的差距了。此役

敌方没有增援，杂兵身上也没有什么好道具，适当注意持勇者系武器的ラズワルド和ピエリ即可。

一下“祸事罪秽”的效果，如能命中可以直接令他的HP最大值削减一半，利于我方一回合秒杀。

27章 暗夜王ガロン

白夜

胜利条件：击破敌将

本章过后会直接进入最终章，中途不能返回城池，故准备工作一定要做充分，素材和金钱都用于武器炼成以及买成长道具吧。

主角的武器在战前自动强化为“夜刀神・白夜”，敌方没有援军，不过多是精兵强将，且不少都会随着回合的进行主动冲过来。建议首回合就集体向东侧移动，目标是在第2回合冲入侧翼的小房间，这样防守起来会轻松不少。当持有“ドロ–”的骑兵冲下来时，要主动把阵型推出去，进入她的攻击范围，这样对方会优先用魔法攻击而不是拉人，只要保持阵型的完整性就不会发生意外。敌兵数量锐减后也不要大意，中央的狂战士会“复仇”、“カウンタ–”、“剑杀し”特技。ガロン的武器射程长达3格，“龙鳞”特技更是强得逆天。玩家可以先拼

终章 暗の去り行く暁

白夜

胜利条件：击破敌将

最终战的地图四周有大量的召唤阵，从第5回合结束起源源不断出现增援。暗夜龙面前有4个龙脉，发动后相应的区域会变成死地，除了蚕食我方部队的血量外，吸收的HP全部会补给BOSS。综合以上两点，持久战绝不可取，玩家要考虑速攻战术。准备阶段先集结一下兵力，首回合就冲向王座下的路口，并让剑系角色断后，这样左右包夹上来的敌人只有狂战士，而暗夜龙在彻底启动4个龙脉前不会主动攻击，故无须担心。第2回合就不用管杂兵，直接发动总攻。暗夜龙的速度为32，用“速さの叫び”应援将我方主攻角色的速度提升到37以上、能发动追击后效率会更高。屠龙剑对它并没有特效，主角的夜刀神・白夜以及兄弟的雷神刀、风神弓都能输出稳定的伤害，配合歌姬的再动效果速战速决吧！

暗夜路线

6章 暗へと进みゆく

暗夜

胜利条件：击破4名敌人

开战时女仆/执事前来支援，本章只有他和主角可以拿到经验值。由于目标是任意4名敌人，故追求简单过关的话リョウマ可以放置不管，我方マ–クス带着特效药足以保证自身安全。首回合先全体向南，用レオン把ヒノカ引过来，第2回合击杀天马后，以4名角色近身十字围住タクミ，这样他就无所作为、任人宰割了。桥对面的两名敌人实力都很弱，如果想击倒リョウマ赚取更多经验值，就不要放他靠近サクラ。大部队与マ–クス会合后组成攻阵，先用エリ–ゼ的“フリ–ズ”杖降低白夜王子的回避率，再由暗夜王子主攻（其他人出手会被反击致死），计算好残余血量最后由主角击破。

过关后“城池”系统开启。由于在不买DLC的前提下，暗夜线能够经历的战斗有限，故建议优先挑几个角色集中升级，尽早转职才利于冲破难关。



7章 聞こえざる启示

暗夜

胜利条件： 全灭敌人

敌人全是吸血丧尸，它们的真正威胁在于“蛇毒”、“四牙”效果，一次战斗没能将其击倒的话，特技会逐渐消耗掉我方的血量。首先依旧是双人组成防阵提升速度，第2回合让主角以反击击倒西侧袭来的2名敌人。第3回合开始时**サイラス**和妹妹**エリ–ゼ**加入，回复得到保障后主角就可以安心向南反击击杀杂兵。第4回合开始时**ハロルド**、**エルフィ**同样会从东侧赶来，人员齐整后建议往北侧移动，这里的过道只有1格，我方可以凭借高防御的重甲骑士守住一侧，由主角负责另一侧，**エリ–ゼ**的特技能减轻邻接同伴的伤害，持有“手斧”的斧战士也可以在后排提供输出。敌将的特技“守备队形”效果为禁止发动追击，最好以攻阵展开连携攻势。

8章 氷の村の少女

暗夜



胜利条件： 击破敌将

地图上共有5座村庄，敌人每访问一处就会出现一波援军，而由我方访问除了能阻止增援出现外，访问3座以上的前提下过关才可以得到最多的10000G奖励，因此考验玩家在经验值和金钱之间的权衡。东北村庄的增援一般无法阻止，开战访问东南的村庄后建议往西移动，与第2回合在这里登场的我方援军**オ–ディン**和**ゼロ**会合。龙脉的效果是让结冰的湖水融化1回合，可以延缓敌军到来的速度，但是也会拖慢我方访问村庄的步伐，故想赚钱的话就先不要发动。让魔防最高的**ゼロ**站在湖边引西岸的暗魔法师过来，第3回合全员冲上冰面，第4回合就可以到达西南的村庄了。由于第6回合枪兵正好能访问西侧的村庄，如果骑兵来不及赶到的话，就需要用**エリ–ゼ**的“**フリ–ズ**”定住他，然后再由高机动部队抢先访问。我方全员到达西岸即可发动这里的龙脉，延缓敌军的攻势，随后就在这里迎战陆续到来的杂兵。**フロ–ラ**不会移动，但她会用“**フリ–ズ**”限制我方的行动，切勿让角色落单、身陷困境。敌将**ク–リア**的能力和特技相辅相成，武器是吸血魔法，还是推荐用**ゼロ**配合防阵提升魔防后再与他交手。

9章 再びの試炼

暗夜

胜利条件： 压制目标

对话事件： 主角&ニュクス

开启宝箱： 七难即灭、青铜薙刀

アクア独自一人被孤立在城砦东南角，她没有任何武器，这里的武士会来回巡逻，保持在他警戒范围外移动可以伺机打开宝箱，颇有潜入游戏的味道。歌姬拿回武器后也不要硬拼，就在东北角龙脉边待机，待巡逻士兵走入效果范围时立刻启动，用酸雨对中央的敌人造成巨大伤害。我方主力部队则向东南移动，同样先不要惊动敌人，主角找**ニュクス**对话可令其加入。随后根据提示，将城砦南侧有裂纹的墙壁砍开，在缺口处把附近的敌人引过来逐一围剿，虽然略为耗时，不过安全系数很高。注意当玩家进入中央区域时，周围的阶梯处会刷出一波援兵，优先击破东南的弓箭手，并与歌姬会合、配合再动效果击杀后续的敌人。敌将身边的弓箭手可以引到墙边击杀，过关前不要忘了北侧宝箱中珍贵的救援杖，同样可以砍开墙壁过去拿取。

10章 望まぬ再会

暗夜

胜利条件： 防卫绿色区域直到11回合结束

访问村庄： 10000G、逆金棒、マスタ–プルフ、龙の盾

迄今为止最艰难的一场防守战，敌人会从西、南、东三个方向攻来，2～7回合

结束时还陆续有援军赶到，玩家需要坚守住阵地不让对方冲进北侧的绿色区域，而且地图上4个村庄都有不少好东西，想全数回收难度也会进一步加大。到本章时队伍中最强的一般是主角，推荐用重甲骑士与其组成防阵提升防御力，开场就向东南走、挡住矮墙边的缺口，弓炮台自然是交给**ゼロ**，但最好把**アクア**放在其身边。西侧初期有矮墙阻挡敌军，可以先派**エリ–ゼ**过去回收宝物，魔道炮台交给一名法师负责。东北需要派2～3同伴前往，目的是访问村庄并尽快干掉2名弓箭手，以防这里的弓炮台为敌方所用（舍得用“**パラレルプルフ**”也可以横转出一个弓箭手，把这里的炮台利用起来）。第2回合在两门炮台的夹攻下，南侧的2名忍者和2名枪术士会被打成残血，但切记让歌姬发挥再动效果，把**ゼロ**往回撤，否则在忍者的轮番攻击下他很难生还。坚持到第3回合**カミラ**就会率领2名陪臣赶来支援我方，持剑的佣兵**ル–ナ**准备好站在西侧桥头抵御破墙而来的鬼人，**ベルカ**配合同伴击杀行动迅速的天马武者，外围的两个村庄只有靠实力强劲的**カミラ**姐姐强行访问了。第7回合时敌将**タクミ**会发动龙脉效果，让海水尽皆流干、变为平地，**ヒナタ**和**オボロ**也会开始行动。如果各条防线感觉吃紧就放弃南侧的弓炮台、适当向北侧退守，由**カミラ**断后以反击削减敌人数量（尤其要以飞行部队为优先目标）。东北侧只需卡住矮墙和杂物之间的通道就能把大部分步行职业堵在下面，必要时用**エリ–ゼ**的“**フリ–ズ**”定住敌人也很可能是决定成败的关键。

11章 虹の贤者

暗夜

胜利条件： 击破敌将

开启宝箱： 精灵の粉、ウィ–クネス

九重塔被白夜军占据了6个区域，每个区域基本都是同一个兵种，其中忍者、弓箭手、鬼人、诅咒师、天马武者部队都由特殊角色带队，不过他们都只会守在原地不动。因此每进入一个房间，只需先把杂兵分别引出来击杀，再围攻队长即可。西北的忍者部队比较麻烦，“**切り込み**”特技在主动攻击后会令我方移位，导致连续被拖入敌方腹地直到围殴致死。建议先全军围在下层的阶梯前待机，由防御最高的**カミラ**上楼探路，待忍者杂兵全部攻出来后，下层的大部队再一拥而上一回合解决战斗。向东侧推进时注意避开“祸事罪秽”的效果范围，否则HP最大值减半会严重影响后续的战斗。**アサマ**拥有“**カウタン–**”特技，应配合远程武器秒杀他。敌将所在区域的天马武者都不会移动，可以用“弓箭手秒杀+歌姬再动/骑士救出”的战术无伤解决掉周边3个，**ヒノカ**会“**翼盾**”特技、对飞行特效免疫，还是用强力角色结成攻阵猛攻吧。过关后**スズカゼ**决定加入我方。

12章 昏き企み

暗夜

胜利条件： 16回合内主角突破或击倒敌将

开启宝箱： ア–マ–キラ–、5000G

エリ–ゼ因剧情限制无法出战，不过开场也有**ラズワルド**和**ピエリ**前来支援。宫殿中充斥着大量的药罐，“良药”的效果有：①角色的HP回复30%；②本章随机一种能力+4；③本章随机两种能力+2。“剧药”的效果为：①角色的HP削减30%；②本章随机两种能力–5（随着回合的进行逐渐恢复）；③本回合移动力为0、回避–20；④本回合无法使用魔法或杖；⑤本章HP最大值减半。我方只要击破药罐，以上随机效果就会对周围2格范围内的单位生效（组成防阵的话仅对前卫有效）。开场后玩家可以先集结部队，利用面前的良药罐提升能力，这样初期庭院的



战斗就非常轻松。攻入中央区域时要小心，这里有4个良药罐挡路，建议打掉最下方的药罐，然后让高守备力角色堵在药罐所处的路口，侧面辅以远程攻击职业协助，打残对方的忍者部队后次回合一波带走。注意**カゲロウ**的武器对重甲有特效，不要让**エルフィ**当肉盾，而且她还有“忍法车返し”，最好不要以手里剑发动攻击。

地图中央的龙脉效果是引发地震，同时破坏地图上所有的良药和剧药罐，药依旧会生效。是否发动龙脉取决于玩家的后续战术思路，如果只求让主角突破北侧不妨发动龙脉，这样能在一定程度上削弱杂兵，同时提升进军速度；若是想挑战敌将**リョウマ**则建议不发动，否则本身就很强的他再配合身边的两个良药效果会更难缠。笔者选择不发动龙脉。继续向北进军时要小心有“切り込み”特技的药商人，追求进军速度的话建议选择非主战角色击破剧药罐以身试毒（可以战场存档的话不妨利用好S/L大法），然后全军涌入先以远程攻击杀敌，再利用中央的良药回复HP、提升战力。此时地图西南和东南会刷出一波援军，此前没破坏药罐就能大大延缓他们的进军速度。进军时注意西北“フリ–ズ”和东北“ドロ–”两支妨碍杖的效果范围，被禁足的角色可以通过“防阵”转移到同伴身上继续移动。冲破重重阻碍到达敌将身边后，再根据剩余时间和自身实力判断如何应对。**リョウマ**有“秘传书”在身但实力超群，想击退他最好在战前利用道具和料理暂时提升主角的能力，实在打不过的话就回收两个宝箱后尽快突破吧。

13章 反乱镇压

暗夜

胜利条件：全灭敌人

访问村庄：5000G、マスタープルフ、术书、圣なる枪

此役敌方有大量重甲单位，前一章得到的破甲剑、爆炎手里剑以及法师职业可以大有作为。开场即刻向东解决掉3名重甲骑士，注意不要引到河对岸的敌兵。第2回合结束时**シャ–ロッテ**和**ブノワ**从北侧赶来增援我方，他俩正好配合大部队击溃西侧袭来的3名诅咒师，注意控制阵型，河对岸的飞龙骑士也会在本回合载着重甲骑士到来。第3回合结束时西南角会有1名盗贼增援，他的目的是破坏村庄，幸好移动力低下，在第10回合才会到达。建议玩家加快进军步伐向西，以**ゼロ**引诱诅咒师上来反击击杀，随后立刻冲过桥头。在吸引中央的**ユウギリ**时不要用骑士当诱饵，该小队配有2把杀兽枪，清掉这一队骑兵后便可截杀盗贼。随后先向东击溃**タクミ**小队并回收道具，在拿取“术书”的村庄南侧布阵吸引敌将。一旦**クリムゾン**展开行动，次回合开始时西北会刷出3名飞龙骑士，东南出现的3名轻骑士正好就处于我方布阵的位置，便于第一时间击杀。

14章 乐园の歌声

暗夜



胜利条件：击破敌将

对话事件：主角&フランネル

开启宝箱：天使の衣、10000G

本章开始时就有强力的**レオン**加入。首回合用重甲骑士吸引天马武者，身后留弓箭手等远程职业支援；主角带队向东南负责接应，尽快对话令**フランネル**加入，否则其会遭到敌人围攻，身为人狼的他对兽有特效。第2回合重甲负责堵路，弓箭手配合歌姬再动解决袭来的飞行部队，注意敌方武士有“すり抜け”特技，需多用几个人挡住路口，不要被他们穿过阵型偷袭到后排角色。地图中央位置有3个持远程杖的巫女，效果分别是全能力降低、封印魔法/杖、阻

止移动，建议先用高回避的角色把她们的使用次数都耗尽。随后沿着西北的道路登上地图北侧的大舞台，这里地势开阔，利于我方排开阵型。只要进入东侧弓箭手的射程（注意别被“ドロ–”杖拉到敌将身边），地图西侧就会出现飞行部队增援，东侧的天马也会开始行动，推荐把敌人都引到舞台上解决。最后就是扫清残余杂兵、击破敌将的简单工作了，クマゲラ有反噬特技“魔法カウンタ–”，用法师攻击他时注意计算好伤害。过关后主角的武器进化为“夜刀神・长夜”。

15章 钝く崩れ落ちて

暗夜

胜利条件：20回合内我方全体脱离或击破敌将

我方的出战角色固定为主角、アクア以及开场时赶来的ギュンタ–三人，由于没有回复系职业，“伤药”等补给道具需备足。战场分为南、北两个相互独立的区域，只以过关为目的并不难，我方全员到达东北角的脱离点即可。主角不妨与老骑士组成防阵，敌方会沿着湖泊两侧的狭长道路攻过来，利用好路口处森林的地形效果，歌姬在后方发挥再动的特性便能逐一击退。如果想得到南侧杂兵身上的的能力提升类道具，首先得发动龙脉让东南出现我方3名角色的分身。分身的特性是全能力、特技一致，但行动相互独立，而且一方受损、双方的HP都会削减（HP回复也是同理），另外アクア的分身无法唱歌。战斗难易程度完全取决于主角的实力，如果现阶段已经转职成上级职业，那么南侧战线会轻松不少。先依靠着回复效果的废墟防守，击溃来袭的敌人后再迅速出击，回复工作则交给北侧的本体，必要时甚至可以“嗑药+再动+嗑药”。过关后返回城池时，先前没有加入的执事/女仆也会到访成为同伴。



16章 白夜侵攻

暗夜

胜利条件：击破敌将

此役有实力强劲的マ–クス相助，地图上的4名暗夜兵并不会受到攻击，用任意角色与他们逐一对话，最后一个固定会变成敌将アシュラ。玩家的战斗速度会影响过关时得到的军资金，初期为10000G，每过1回合减少300G。开场后建议先向西侧进攻，这里多为法师系职业和持斧型敌兵，有针对性地配置我方战力，活用ゼロ反击击杀暗魔法师，随后派一个人负责对话，大部队立刻掉头向东进发。东侧除了有大量弓箭手外，不少佣兵也手持着特效武器，两个上级的冒险者只会原地不动、以手中的远程杖妨碍我方。找到敌将后他初期持有的短弓（ショ–トボウ）只有1格射程，以远程攻击对其造成伤害也可以避开“カウンタ–”的反噬效果。过关时会询问是否杀掉アシュラ，选择“いいえ”他就会加入；选择“はい”则能拿到1个提高移动力的“ブ–ツ”。

17章 里切りの魔窟

暗夜

胜利条件：击破敌将

开启宝箱：5000G、マスタ–プルフ

本章的地形看似不复杂，实际上地面上散布着很多细小的撒菱（まきびし），该忍具不但会限制移动力，还有“防御–3、回避–30”的效果，一般单位站在上面待机每回合更会受到30%的HP伤害。拥有“键开け”技能的角色走在撒菱上不会受到负面影响，且可以用指令解除忍具，

AI控制的友军**サイゾウ**也会积极地帮忙清除陷阱。龙脉的效果是让特定位置的石柱隆起/下沉，合理运用除了能开拓道路外，也可以分割敌人和限制AI友军的行动。

首回合先向北迎击3名忍者，随后在这个有龙脉的路口内侧布阵以逸待劳，新敌人“络缲人形”外形看似拿着弓，其实武器是1格射程的圆锯。接近北侧的宝箱时，西北和正南会刷出一小波援军，依旧是络缲师和忍者部队，接近敌将附近时正北和东南还会有第二波援军。行军时尽量与**サイゾウ**保持同一路线，免得他被围攻，还需借助龙脉控制石柱堵路，以防AI过早地去找敌将麻烦，在其生存的前提下过关才可以得到“はやての羽”的额外奖励。**コタロウ**的速度极快，开打之前不妨先用“フリ–ズ”降低其回避率。过关后暗器炮台、弓炮台、魔道炮台任意一个等级到达3级，フロ–ラ加入。



18章 黑白の王子

暗夜

胜利条件： 20回合内击破所有敌将

开启宝箱： カのしずく、マスタ–プルフ

敌方开始出现大量上级职业，包括将军、圣骑士、召唤师等，推荐玩家在战前有针对性地购买一些特效武器来提升伤害输出。我方初期被分为东、西两个部分，白夜的人质没有生命危险，建议以西侧高守备、东侧高魔防的方式配置，开场后一同向中央进军，西侧战线还需要把女仆“全能力–4”的妨碍杖效果考虑进去。进入北侧敌将所在房间前需做好充分准备，ゾ–ラ本身有吸血魔法“リザイア”，其身边的两个防阵威胁也很大，可考虑用“フリ–ズ”定住召唤师，配合远程攻击先解决勇者后再发起总攻。一旦攻击ゾ–ラ，屋外的两个阶梯会出现4名增援，不想被偷袭可以直接占据刷兵点。

南半区的敌人还需要预留10个回合左右，建议沿西侧的道路推进，以免被东南角的战术师（ストラテジスト）封住步伐，敌将东侧的骑兵小队可以先引出来干掉。接近敌将后不仅东南的敌兵会赶过来，东、西的阶梯还会刷出增援。面对两名组成防阵、血多甲厚的将军，推荐换上破甲剑、破甲锤等特效武器，配合魔法的攻阵效果和歌姬再动争取一回合速杀，以免夜长梦多、徒生意外。

19章 妖狐の山

暗夜



胜利条件： 全灭敌人

本战的对手只有妖狐和九尾，对兽有特效的武器尽皆带出来吧。我方的骑士、人狼要时刻注意有“兽特效”特技的敌人，否则会被重创。妖狐能使用幻术，发动后我方就无法对其展开任何攻击（妨碍杖也无法锁定），但对方也不能对我方发动攻击。已发动幻术的单位左下角会有一个树叶标记，由于妖狐幻术的切换是在我方回合结束时进行的，故待机时一定要控制好全军的阵型。首回合即向北进军，包围落单幻术妖狐的同时把北侧的5只引下来，第2回合以远程攻击和特效武器快速击杀这一波敌人，同时调整好阵型准备迎战东北角袭来的剩余3只——分批到来、射程只有1格正是对方的两个软肋，利用远程火力在小范围内形成以多打少、迅速歼灭则是战术的核心。

在南侧桥边吸引对岸的敌人过来时要注意掐算对方使用幻术的时间，而且这些

敌人中不少都会“すり抜け”特技，站在桥上御敌时，后排要有足够的角色堆出人墙挡路。战斗的最大难点在于西北的一群妖狐，它们分为两拨、会交替使用幻术，一旦引到一只便全军出动。虽然砍倒树木可以在北侧的河上形成桥梁，但由于敌人数量极多，此前的堵路战术已无法奏效。推荐用一名转职为将军的高防角色，配合防阵和道具效果把守备力堆到30以上，然后拿着杀兽枪和调合药站在树林上引敌人过来以一挡百，其他大部队退到安全区域外，必要时可以用远程回复杖展开支援。解决这批敌人后再集结全军去围剿敌将，**ニシキ**在偶数回合开始时会自动回复40%的HP，但“超兽石”也会对他造成负面影响，并不难对付。

20章 风の村の霸者

暗夜

胜利条件：压制目标

开启宝箱：真龙石、七难即灭、10000G

战场上的特定区域有强风吹过，每当回合结束时，强风范围内的我方单位会沿着风向强制移动5格（黄色风朝北、橙色风朝南），如果第5格处无法落脚，则会被吹到下一个平台。强风的效果范围会随着回合数变化，每6回合为一个周期，第6回合的飓风覆盖整个地图。发动龙脉能让该回合的强风提前吹起，令双方的单位都强制移动（发动者和移动力为0的敌人不会位移），因此控制站位并合理利用龙脉是本关的战术重点。

能自由飞行的**カミラ**和**ベルカ**可以在狭长的平台间往返支援，飞行职业的实力对本关影响重大。开场建议先派飞行小队速攻解决掉东南的3名枪圣，主力则向西南进发，看清风势规律布好阵型，解决这里的阴阳师。第3回合结束时我方初期位置的阶梯会出现2名山伏增援，西北的圣天马武者也会开始移动。应战时尽量组成防阵、减少单位的数量，这样利于控制走位。面对第6回合避无可避的强风，正好可以利用其对西侧的巫女和山伏部队发动突袭。接近西北宝箱以及东北敌将时，地图上都会出现增援，由于敌方回复系职业都拥有远距离杖，务必在我方行动时确保击杀敌人，不要给他们死灰复燃的机会。东侧和西北的金鸱武者都是进入其附近的步行职业攻击范围后才会主动出击的，建议借助强风一口气冲入她们的阵型展开猛攻。**ツクヨミ**和**フウガ**分别有“月光”、“太阳”特技，把周围的敌兵都清掉再慢慢对付他俩。

21章 黄泉の阶段

暗夜

胜利条件：我方全员突破

场地为一个大斜坡，玩家的目标是全员冲到北侧撤离。每回合敌方都会出现2名增援，单数回合为北侧、双数回合为南侧，由于援兵都带着“虚无の咒い”特技，打再多也没有经验，故尽快杀出一条血路才是关键。吸血丧尸身上都带有“死の吐息”，由他们主动攻击的话守备力再高也会被毒个半死。龙脉的效果为全场敌人该回合无法移动（但可以攻击），对于射程只有1格的吸血丧尸而言效果拔群，剩下的麻烦就只有山坡上的石巨人了。一旦被石头砸中伤害巨大，幸好命中率不算高。我方最好由强力的飞行职业携带“圣なる枪”、“圣なる弓”等特效武器，每回合开始时先发动龙脉，再飞到坡上对石巨人发动强袭，剩下的步行职业沿着楼梯快速推进即可，非挡路的敌人尽皆无视。理想情况下在第6回合就能接近正北的突破口，敌将身上的“术书”推荐回收，它右侧1格的位置也隐藏着龙脉。过关后星龙**リリス**英勇就义。



22章 白夜王女サクラ

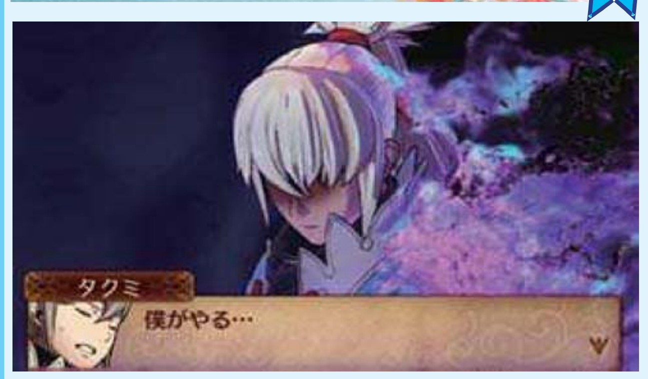
暗夜

胜利条件：压制目标

我方被分在东、西两个区域，建议在东侧配置魔防较高的角色、并多带飞行职业，西侧则以高守备的职业为主、辅以骑兵部队。地图中央偏北有三座暗器炮台，覆盖范围极大，显然从正面硬冲是不明智的。发动龙脉可以让土墙下陷，随后就能沿着地图东、西两侧突破，有一些半塌的土墙则可以直接破坏。龙脉的作用区域是东、西互换的，因此两侧都必须安排王族成员。建议先隔着土墙把敌人引过来，用远程武器干掉后再发动龙脉。东侧分队在击破络缲人形后，与飞行职业组队直接冲上悬崖（我方初始位置和东侧城砦各有一波增援），破坏土墙并在东北角待机；西侧分队则要把**カザハナ**率领的部队引出来消灭（西南和东侧城砦各有一波增援），随后避开**サクラ**的妨碍杖范围，利用骑士顶着炮台的攻击快速冲向西北角。两侧部队就位后，就可以向暗器炮台发起猛攻。一旦**サクラ**启动龙脉，所有下沉的土墙都会恢复，而地图上也会开始出现大量援军。不想遭到前后夹击的话，不妨在突击前留人占据西北和东北的城砦，抢下暗器炮台后利用地形打防守战也是可行的，抽空去把中央**サクラ**附近的小队解决掉就无后顾之忧了。过关后城池温泉等级到达3级，**イザナ**加入。

23章 囚われし瞳

暗夜



胜利条件：压制目标

开启宝箱：ブーツ、10000G

又是一场攻坚战，沿着城墙共有3座弓炮台，而婆娑罗、兵法者都会通过“叫び”系特技为周围的同伴加攻加防，从正面攻打异常艰辛，下面介绍笔者的打法。部队中配置5名左右的飞行职业，首回合集体向东北城砦移动，同时组好防阵，第二回合由空军载着强力职业到对岸对敌人展开突击，务必保持在炮台范围外击破核心的兵法者。清掉这一小队后西南城砦会出现敌援军，我方迅速用飞行职业往返运兵，在敌方靠近前把所有部队都运送到东侧墙下。准备一番就要冲进阶梯、朝城墙上的守军发动突袭了，这里也是此役最大的难点。我方就在炮台和墙壁之间摆开阵型，有两个会回血技能“天照らす”的弓圣要尽快击杀，由于旁边的2名枪圣都会“切り込み”，卡在外围充当肉盾的角色一定要有保命特技或武器，否则有可能被拖到**オボロ**身边吊打。顶住这一波压力战局就能为玩家所掌控，城头的敌将**タクミ**可以用弓攻击1～2格内的敌人，特技“破天”和“复仇”的发动率也很高，最好先在他的攻击范围外解决亲卫兵，反正炮台是不会致死的。击破敌将后就没什么压力了，城外散兵游勇的经验值可以再慢慢回收。

24章 白夜王女ヒノカ

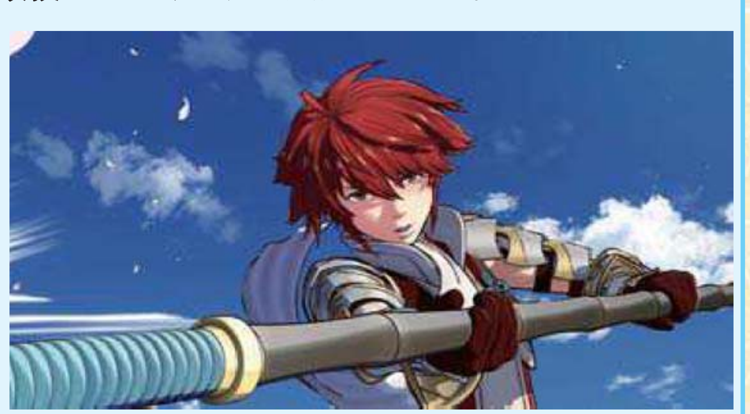
暗夜

胜利条件：压制目标

场景中樱花飘散、颇有意境，等待玩家的是一场比拼机动性的较量。龙脉由我方发动，效果为全体飞行兵种移动力0.5倍、其他兵种移动力1.5倍；由敌方发动，效果则为全体飞行兵种移动力1.5倍、其他兵种移动力0.5倍。针对敌人的兵种构成，弓箭手必须带足，并至少派一名飞行单位接应。由于敌将**ヒノカ**从第1回合结束开始每隔3回合就会发动一次龙脉，且对方还有大量空军增援，笔者采取以逸待劳的防守战术。开场全体就往东北移动，进入樱花林形成的封闭区域，外侧布下高防职业堵路，内侧则是弓箭手和辅助角色。敌将很快会发动龙脉协

助部队展开第一波攻势，飞行兵种是无法在树上待机的，因此只要我方把树林内全部填满，敌人顶多是隔着树林远程攻击，正中弓箭手的下怀。化解危机后派飞行部队去西南侧的龙脉附近吸引敌人，一旦他们开始行动，随后3个回合地图西南、东、西都会各出现一波援军。我方诱敌部队凭借龙脉的移动力加成可以快速与大部队会合，然后故技重施将敌人一举歼灭。

战斗后半先用高回避的角色把**アサマ**的“祸事罪秽”耗尽，随后让一名王族在樱花林边的龙脉处待机，改由骑兵去吸引西北的**セツナ**。一旦她开始行动，随后3个回合地图西、东、南会各出现一波援军，此时发动龙脉帮助诱敌部队快速回防，再利用阵型把陆续袭来的敌人逐一击破就可以转守为攻了！先站在敌将附近龙脉左下1格处把杂兵引过来干掉，踩上龙脉周围就会刷出援军。**ヒノカ**拥有“太阳”、“月光”和“翼盾”特技，实力极强，最好先在外围用“**ウイ－クネス**”、“**フリ－ズ**”等妨碍杖降低其能力，配合主角的“龙咒”效果，然后再对其发起总攻。对方频繁使用“银の投击薙刀”还击也会导致力、技大幅下降。



25章 白夜王子リョウマ

暗夜

胜利条件：击破敌将

开启宝箱：10000G、神风招来

主角与**リョウマ**两人被分隔在剑之间里，地板有5%的HP回复效果，对方直到第25回合都不会主动攻击。敌将的回避率较高，如果玩家的主角练得够强，完全可以开场就去找对方单挑，回复依靠着“运输队”里准备好的特效药即可。想拿取经验值和宝箱，就需要玩家兵分两路，分别向**リョウマ**的两名忍者陪臣进军。战斗的难点在于多数敌兵的攻击范围都是相互重叠的，大量忍者的武器会对我方造成能力下降的效果，而且还有“死の吐息”、“四牙”、“蛇毒”等强制伤血的特技，丝毫大意不得。东、西两侧的战线都可以分为三个区域，下面逐一介绍。

西①：先远程用“**フリ－ズ**”杖定住带破甲剑的剑圣，然后派血多防厚的重甲职业配合“守备の叫び”堵在2格的路口外，保护持杖角色的同时吸引忍者靠近，次回合大部队一拥而上速杀。西②：右侧路口组成防阵的剑圣二人组只要不去攻击、他们就不会移动，还是用重甲职业组成防阵，引诱射程为3的络缲人形发动“切り込み”特技主动被拉入室内，次回合大部队破坏左侧小路的墙壁，优先击杀2个人形和忍者，之后再慢慢料理剑圣。西③：如法炮制之前的战术，先让肉盾角色装备间接攻击的武器以削减敌方忍者的体力，再发起总攻，最后的**サイゾウ**用弓系职业攻击比较占优势。

东①：高移动力角色直接向北击杀两名忍者，高防角色站在路口吸引兵法者，这里无难度。东②：此役最大难点，挡在路中间的敌人不会主动出来，一旦对其展开攻击，无论角色的防御力多高，接下来都会被3格射程的忍者蹭到，连续发动特技直至濒血，最后被兵法者一击带走。最安全的打法是用2次“ドロ－”杖，把2个装备“巧者の手里剑”的碍事忍者先拖过来围杀掉，然后再破坏墙壁攻进去。东③：站在柱子处吸引杂兵靠近，这里只有2个上忍不足为惧，后方的**カゲロウ**也比另一侧的**サイゾウ**好对付一些。

解决两名陪臣后，剑之间的大门就会开启，发动北侧的龙脉会消除房间内地板的回复效果，并变为“回避－20”，正好克制敌将。我方大军一拥而上，**リョウマ**再强也抵挡不住。

26章 悪逆

暗夜

胜利条件： 压制目标

开启宝箱： 巧者の手里剑、武者の薙刀、天使の衣、ビフレスト、20000G

敌人被厚重的大门分隔开，每个房间大多是同一系的兵种，便于玩家有针对性地选择武器和职业出战。敌将**マクベス**拥有丧心病狂的特技“无限の杖”，顾名思义他身上的杖可以无限使用且射程为10，在战斗中免不了受到他的频繁干扰。破坏首个房间的大门时先原地不动，这样只有4个勇者会攻过来，只要不让龙系职业上前防守还是很稳健的。突破首个房间后，隔壁的女仆会用“ドロ–”杖拉人，东侧敌人以召唤师为主，故意让高魔防的角色被拉过去再尽快破门而入。东侧的法师们并不会隔墙攻击，冲入房间要优先击破攻阵的核心、切断对方的连携，一旦开门东北的阶梯还会刷出2名援军，建议提前做好准备。西侧房间则以吸血丧尸和石巨人为主，我方职业携带“圣”系武器即可发挥特效，回复也能得到保障，守备力较弱的职业就不要往前冲了，免得被石头远程砸中。优先击杀有“死の吐息”的丧尸，开启房门时西北同样会出现2名魔物增援。

南侧房间任意一侧的大门开启后，除了**ガンズ**和他身边的2名女仆、2名将军外的敌人都会涌过来，建议破门后尽快往后退，不要在妨碍杖的效果范围内交手。注意敌人多持有破甲剑、杀兽枪等特效武器，组成防阵的前排肉盾需慎重选择。蚕食掉袭来的敌兵后保持阵型，派人把**ガンズ**吸引过来（南侧会出现4名增援），他的武器威力极强，建议预留好防御槽抵挡一次，交手后对方的攻击力就会直接减半，或者直接计算好移动力，用魔法攻击将其轰杀，免得遭到“**カウンタ–**”的反噬。敌将**マクベス**反倒相对容易对付，压制过关前别忘了回收宝箱。



27章 虚ろなる王

暗夜

胜利条件： 击破敌将

本章与最终章为二连战，面对即将到来的苦战务必做好各项准备，剧情中主角的武器强化为“夜刀神・暗夜”。

长廊两侧房间内的巫女持有“ドロ–”杖且射程为无限，在首回合我方必定会被拉进各个房间里，东北和西北房间虽然可以自己配置，但敌人更多、压力也更大。如果队中并非各个都是精英的话，很可能会受某一个薄弱环节的拖累。而挡在路口的大商人拥有“お大尽”特技，在身上有“小判”的情况下非常强力，实际攻击力为60、防御力为43。他身边的枪兵皆有“**カウンタ–**”特技，惟有远程非魔法攻击才能安全地对其进行输出。如果我方角色都处于小房间内，商人小队是原地不动的。

考虑到后面的连战，这里介绍一个稍微投机的速攻法：首先确保主角的速达到33以上。开场派出10名强力角色两两组成防阵，全都配置在地图南侧，首回合其中4组被传送到房间内，如果跟敌人的相性不理想，就果断Reset重开。第2回合房间内的部队开始杀敌，如果一击不足以击破，就优先攻击回复役的巫女，以反击削减攻击手的血量。由于长廊上还剩余了1组人，西北、东北房间的敌人以及商人小队都会因此杀下来，这组人向任意一侧的房间移动即可。只要第3回合能确保房间里的攻击手都被击杀，通往阶梯的门就会开启，我方主力部队可以趁着商人小队还没归位的短暂时间差，穿过阶梯到达敌将**ガロン**的面前并把防阵解开。第4回合全体发动总攻，凭借攻阵直接将**ガロン**一波带走。

终章 光去り行く黄昏

暗夜



胜利条件：击破敌将

波澜壮阔的最终战终于到来！敌将在第3回合会全身发光蓄力，回合结束时展开全屏攻击，无视我方守备、魔防直接扣除50%的HP（但不会致死），之后每到3的倍数回合都会使用。而我方发动龙脉能让地面隆起形成防御壁，位于防御壁北侧的角色不会受到全屏攻击的伤害，防御壁在承受一次攻击后就会崩坏。从第4回合结束时开始，地图东、西两侧还会不断涌出吸血丧尸增援，而且它们也会破坏隆起的防御壁。

由于敌方援军是无限的，进军速度和杀敌效率是此役的关键，杖系职业推荐带2～3人。开场就立刻向南推进，第2回合解决附近的杂兵，需要注意的是东、西两侧的敌人会从水壁上袭来，这种地形即使是我方空军也无法在上面待机。第3回合以“风神招来”先发制人、控制地图中央的女仆的同时，我方把阵线推进到“祸事罪秽”的范围边缘。第4回合速杀女仆并清掉周边的敌人，把“风神招来”的目标改成更南端的山伏。从两侧攻来的敌人皆有防阵效果，对其无法造成有效伤害的角色就索性不要上前，否则只是为对方积累防御槽。第5回合速杀山伏，北侧出现的增援移动缓慢，目前构不成威胁。第6回合在清理周围杂兵、抵御“地图炮”的同时注意回复，第7回合就要对敌将展开猛攻了。タクミ与自己的分身结成防阵，但同时也具备攻阵的协力攻击效果，玩家的目标是击破作为前卫的本体。同伴上前攻击时务必组成防阵，这样可以抵御分身的攻击，不至于被反击致死。作为最大伤害输出的主角，速度必须通过各种手段提升至35以上才能展开追击，歌姬的“特别な歌”、战前的料理或一次性道具效果皆可，最后用主角配合攻阵给タクミ致命一击！

透魔路线

6章 狭间へ沈みゆく

透魔

胜利条件：5回合内击破2名敌将

开战时女仆/执事赶到，アクア也会支持我方。以主角现在的实力，就不要觊觎西南和东南那两波有头有脸的角色了，玩家的目标是两名大众脸敌将。先让女仆/执事与主角组成防阵提升速度，主角向西北移动并保持在飞龙骑士的攻击范围内以反击杀敌，只要速度高于11就能展开追击。歌姬先向北移动进入树林，撤出飞龙的攻击范围。击破西侧的飞龙主将后，该部队就不会再移动了。至于东侧袭来的地面部队，主角配合歌姬的“再动”能力杀敌效率很高，アクア即使受到攻击也不会有被秒杀的风险。过关后“城池”系统开启。

7章 語られざる世界

透魔



胜利条件：压制目标

开启宝箱：キルソード、5000G、钢の剑、アーマーキラー、リライブ

本章大部分的区域都被覆盖在黑暗

中（具体地形如图所示），要走到边缘处待机才能让周围的环境显现，进入错误的路则会被传送回先前的房间。由于走进正确道路的同时都会刷出一波增援，因此建议让主角和女仆/执事组成防阵，利用后者的“绝对援护”特技减轻伤害。黑暗中的敌兵显现后，让**アクア**唱歌助主角先发制人，必要时还可以装备龙石提升防御力。每击破一波敌人，都有城砦可供回血，黑暗中还暗藏着不少宝箱，相应区域的杂兵也都带着“宝の键”。到达地图北侧时会发现老骑士**ギュンタ–**并没有死，他也加入队伍，最后击破东北的敌将就可以压制城砦过关。

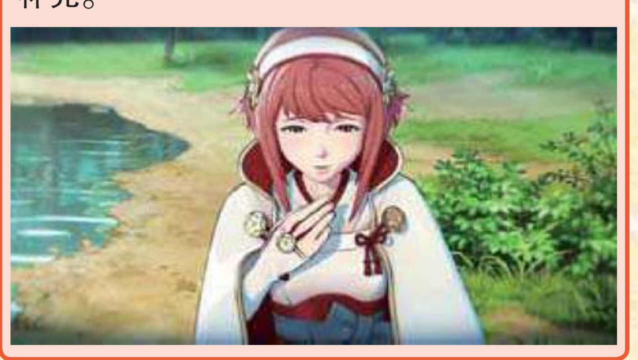
8章 里切りの污名

透魔

胜利条件： 击破敌将

开启宝箱： キラ–ランス、ドラゴンキラ–

由于主角的等级应该已经很高了，**ギュンタ–**也不需要经验值，建议先去打外传1，带村姑**モズメ**到本章蹭经验值。本章地图与白夜线第7章一致，只不过变成我方主攻。开场不要急着冲入城砦，先向东利用墙壁的窄路口截杀2名天马武者，随后再调转阵型击倒西侧袭来的枪术士。第6回合结束时地图南侧会出现一名忍者增援，先守株待兔在此将他击破后就没有觊觎宝箱的敌人了，我方可以安心推进。行军时要注意对方的忍者和弓箭手的射程，别让守备力低下的角色受到偷袭。龙脉的效果是让房间的地板变成回复阵，配合歌姬的“愈しの声”特技回血效率极高。北侧的三名角色也没有什么难缠的特技，整体战斗难度不高。过关后**サクラ、スズカゼ、ツバキ、カザハナ**加入，我方得到极大的战力补充。



9章 流浪

透魔

胜利条件： 压制目标

开启宝箱： 逆刀、リブロ–、10000G

开战前**リンカ**赶来加入，不过新同伴的实力都还不足，交战时要尤其小心。本章地图与暗夜第20章相同，特性也是有令我方强制位移的强风吹过，不过吹风规律有所不同。每6回合为一个周期，困难难度下1、2、4、5回合都会吹风，3、6回合静止。发动龙脉的效果同样是主动让强风提前吹起，令敌我双方的单位都强制移动（发动者和移动力为0的敌人不动）。第5回合开始时阶梯处还会陆续出现敌援军，如果把握不好风向则很容易被孤立。建议通过组成防阵以减少需要控制走位的人数，并尽量在无风地带拒敌，能无视地形移动的天马武者**ツバキ**是危机时刻援助同伴的关键，合理利用场景“御风而行”也可以快速推进。整体难度不如暗夜线，过关后**ツクヨミ**也成为同伴。

10章 神の声

透魔

胜利条件： 压制目标

地图的顶层被厚厚的冰雪覆盖，玩家需要破坏冰层才能看清周围、往敌将所在的位置推进。由于冰层下还隐藏着无法预知的敌人，应该尽量在回合开始时选一两个次要角色破冰，主战角色负责截杀突然出现的敌人，不要在回合即将结束时进行破坏，否则可能会被突然出现的伏兵打得一脸血。只要不破坏场景敌人就不会刷出、也不会主动进攻，故战斗的难度很低，推荐稳步推进、把冰层全部破坏，将杂兵身上的所有宝物尽皆回收。攻入西北角时需注意，敌将身边的护卫都是会主动出击的，出口冰层下还藏着杂兵，建议先在外围隔着墙用间接攻击把3名护卫都干掉再破开冰层，否则很容易遭到集中攻击。过关后救出被俘的**タクミ、オボロ、ヒナタ**，三人也加入队伍。

11章 共斗

透魔

胜利条件：全灭敌人

开启宝箱：マスタ－プルフ

对话事件：主角&サイゾウ

此役与白夜线第10章类似，走到特定位置时竹枪会显露出来，对其上的敌我单位造成10%的HP伤害，启动龙脉则能让地形暂时恢复常态。首回合先全体向东南移动，主角与**サイゾウ**对话后就能让他和**オロチ、ユキリ**加入，然后便可以集结兵力、分区域剿灭敌人了。敌方忍者的速度极快，而且已经开始出现上级职业（是3条线中最早的），因此在诱敌时不可大意。以高守备力的角色作肉盾时，最好辅以防阵效果提升速度，避免敌我速度差大于5，第9章拿到的“逆刀”也很针对手里剑系的武器。敌将**コタロウ**没有特技也不会移动，建议先把他身边的回复役巫女清掉，并派飞行部队回收宝箱后再击杀。过关后被囚禁的**カゲロウ**加入我方。

12章 冻てつく海

透魔

胜利条件：击破敌将

战斗初期我方单位被分割在4艘船上，建议在准备阶段结成防阵，把兵力都集结到西侧，每艘船上各留一个回复职业，这样初期的防守战会轻松一些。战斗中需时刻留意狂战士的攻击范围，由于我方不能下船，必要时可以用飞行兵种在两艘船之间往返救场。坚持到第5回合结束，我方所在的船上就会出现龙脉，发动后效果为冰面隆起形成过道，建议先用冰道将两艘船之间连起来，然后合兵一处向西南的大船展开进攻。3、6、9、12回合结束时，敌方两艘大船的阶梯处都会出现增援，但东北援军的兵线太长，基本构不成威胁，我方只需看准兵力空虚的时机解决掉西南船上的**ベルカ**和**ル－ナ**，便可以向东北转移了。**カミラ**的实力较强，推荐先站在冰桥上把她引下来射杀，剩余的敌人就没有难度了。敌将**フロ－ラ**的“冰の血”有间接伤害反噬特性，稍加注意即可。过关后**カミラ、ベルカ、ル－ナ**成为同伴。

13章 失われた乐园

透魔



胜利条件：击破敌将

开战前**ニシキ**和**フランネル**加入并自动出战，虽然地图上有白夜、暗夜和透魔兵三股势力，但他们之间不会相互攻击，只会朝我方袭来。首先要让身上有空位的角色把“障害物”搬开，然后索性就在原地布下“口袋阵”，等敌人自投罗网。转守为攻时可根据自身实力选择单攻一侧或兵分两路，西侧骑士较多，刚加入的人狼和妖狐能发挥奇效。沿途遇到的障碍物不妨收集一下，西侧的**ピエリ**和**ラズワルド**组合是会主动攻下来的，而第15回合结束时地图西侧和东侧会各刷出3名援军，提前把障碍物放下来挡路能避免后排角色遭受偷袭，位置得当甚至可以隔着障碍用远程攻击蹂躏对方（第20回合还有一波增援）。**マ－クス、リョウマ、クリムゾン**都不会主动出击，没有击破他们的实力就别去招惹了。发动西北的龙脉让水位下降后，就可以把中央区域的透魔兵引出来了，之前收集的障碍物也可以用来构筑防御工事。

14章 暗夜军袭来

透魔

胜利条件：全灭敌人

对话事件：エリ－ゼ&シャ－ロッテ、エリ－ゼ&ブノワ

访问村庄：リブロ－、サンダ－ソ－ド、秋祭、マスタ－プルフ

暗夜妹妹**エリ－ゼ**带着**ハロルド、エルフィ**赶来加入，她也关系到两名敌将的说得。此役地图与暗夜第10章一致，但我方有更丰富的角色可选。西侧建议配置克制剑系职业的角色守在桥头，等敌兵靠近

时基本已被魔道炮台炸得濒死、毫无威胁；东侧防线需要带上重甲、兽特效的武器，以抵抗将军、圣骑士等强力职业的轮番冲击（这里的弓炮台用处不大，建议把防线靠内一些便于回复）；南侧以弓炮台协助主力部队防守，想回收道具就得用**カミラ**在第2回合就抢先访问东南的村庄。虽然敌方援军的持续时间较长（第6、8、14、20、26、32、38回合），但数量不多，而且南侧的主力部队并不会攻过来，原本用于降低水位的龙脉也无人可以发动，因此整体难度也会低不少。攻向南侧时注意不要误杀了两名可以说得的角色，过关后**サイラス**也会成为同伴。

15章 虹の贤者

透魔

胜利条件：压制目标

对话事件：主角&アシュラ、主角&ニュクス

开启宝箱：灵刀、スレンドスピア

“九重塔”里的敌人没有什么麻烦的特技，只是部分房间有上级职业将军把守、比较耐打。本关相比其他两条线的同名章节出击人数较少，故建议尽显主力出战。开场后向东侧的阶梯移动，与第2回合结束时在此登场的**ニュクス**对话令其加入。随后集中兵力、逐个房间推进，对方的最大威胁来自于装备有“手枪”的将军。建议由飞行部队负责载人，攻入房间换成高守备角色快速削减杂兵数量，次回合再以特效武器或后排的魔法解决将军。东北房间里的**アシュラ**是可以用主角说得的，其已经是上级职业且等级为10，建议第一时间对话免得遭到重创。过关后主角的武器强化成“夜刀神・幻夜”，返回城池时，之前尚未加入的执事/女仆也会到来。

16章 白き炎

透魔

胜利条件：击破敌将

本章与17章是二连战，准备工作一定要做充分，临近转职的角色建议提前备好“マスタ-プルフ”。**リョウマ**率领白夜方面的**ヒノカ**、**アサマ**、**セツナ**以及反抗军的**クリムゾン**相助，初期位于西南角。虽然与大部队有一定距离，但凭白夜王子的实力没有太大危险。剧透一下**クリムゾン**会在第18章强制战死，就不要给她抢经验值了。溪谷中喷出的火焰即使是飞行单位也无法穿过，炎壁会随着回合的进行自动喷出或熄灭，而龙脉的效果就是手动控制这些炎壁，合理利用可以把敌人分断开再各个击破。第10、15、20、25回合结束时，地图北侧、南侧、东侧会陆续出现增援。不想放过经验值的话建议合兵一处、共同拒敌。沿着地图边缘鱼贯而行不会受到炎壁的干扰，而且火焰是在回合开始时变化的，只要控制好走位一般不会被偷袭致死。敌将**ガンズ**初期装备的“トマホ-ク”射程为2，近身围殴他根本毫无压力。



17章 黑き炎

透魔

胜利条件：压制目标

开场先把阵型向东调整少许，第2回合**マ-クス**和**レオン**会从东北登场，次回合暗夜方面的**ラズワルド**、**ピエリ**、**ゼロ**、**オ-ディン**也作为援军加入，大幅强化我方战力。第1、8、11、15回合结束时，地图上的各个城砦都会陆续刷出敌增援，推荐与我方增援会合并就地铺开防守阵势。西侧防线要面对较多的重甲单位，对方的移动力较差，备好特效武器在城砦处据守即可；

东侧防线会受到骑兵单位的连续冲击，最好派强力角色利用树林地形对抗。顶住对方的攻势后全军沿着东侧的道路向南挺进，派高机动的飞行职业直接向中部的魔道炮台发动突击，攻陷炮台后这里就能成为我方的桥头堡，让法师配合歌姬的再动对周围的重甲单位连续轰炸。没有了重甲充当肉盾，攻克西南和东南的弓炮台易如反掌，敌将マクベス也是手到擒来。



18章 见えざる王国

透魔

胜利条件：击破敌将

本章的魔法阵为单向传送效果，踩到上面选择“转移”便能触发，对应的传送点可以按A键查看。由于敌将所处的区域相对独立，惟有将地图上的8个龙脉全部启动、令人面巨石碎裂后，才会出现传送到她身边的魔法阵。开场即兵分两路，全员通过南侧的两个魔法阵到达敌人所在的区域并从南向北挺进。注意一旦攻陷任意龙脉，直到第31回合为止，每过6个回合和6+4个回合时，城砦上都会陆续出现援兵。如果不想打就得加快进攻速度，已发动的龙脉处增援会被封锁。反之若是想赚取经验，我方只需守住第一个浮岛的路口即可，狭长的吊桥和石路都非常利于诱敌作战。开启魔法阵的过程大费周章，敌将却异常的弱……过关后城池温泉等级到达3级，フウガ加入。

19章 灭びの街

透魔

胜利条件：20回合内我方全体脱离或击破敌将

地图和特色都与暗夜线第15章一致，南、北两个区域各自独立，只求过关的话迅速向东北突破即可。不过南区敌人身上携带着大量的武器和道具，建议还是不要放过。出战名额只有8人，挑选精兵强将出马吧！首回合解决西侧的4名敌人，第2回合立刻发动龙脉，全员的分身就会出现在东南角。再次提醒一下分身的HP是与本体相关联的，任意一方受创、双方都会掉血。北区的战事没有什么难点就不再细说，下面主要介绍南区。在龙脉启动后，每隔3个回合西南都会出现一波增援，故进军的速度不能太慢。第2回合造出的分身先在废墟中以反击击溃来袭的法师和弓箭手，然后就果断攻出去，相互之间保持攻阵提升杀敌效率。战斗的最大要点是控制好节奏，切忌同一名角色在南、北两侧同时与强敌作战，这样往往会导致回复不及。一侧战斗，另一侧回复，然后再交替是比较好的节奏，没有援军的北区大可不必急着赶路，优先替南区的分身缓解回复压力。

20章 疑惑の种子

透魔

胜利条件：击破敌将

开启宝箱：水车、飞刀、真龙石、マスタープルフ

此战的龙脉效果是让桥梁连同上面的单位一起移位，比如我方可以先站在桥上摆好阵势，次回合发动龙脉接近敌人展开突袭；如果敌方有较多强力单位聚集在桥上，发动龙脉也可以把他们传到其他位置，为濒死的角色创造回复机会。针对敌方的飞行单位，派上几名弓箭系职业是必不可少的，推荐配置在南侧，其任务是清掉中央的山伏+阴阳师部队，同时把金鸥武者引到弓箭射程范围内秒杀。地图中央的魔龙骑士虽然可以用前面介绍的龙脉转移战术突袭，但是我方也会因此暴露在北侧圣天马武者的攻击范围中，建议还是从南侧引下来击杀更为稳妥。解决完空军后，剩余的敌人相互之间缺乏连携，而且没有任何援军，如何解决就任凭玩家自由发挥了。

21章 进むべき道

透魔

胜利条件： 击破敌将

开启宝箱： ブーツ、术书、暗杀手里剑、アウルゲルミル、マスタ–プルフ

非常有意思的关卡，室内的地板分为红、蓝两色，敌人处于红色地板上会变成上级职业，处于蓝色地板上会变成下级职业。当敌方上级职业降级后，除了能力下降外，部分武器也会变得无法使用，但是经验值并不会衰减。因此只要把敌人尽量引到蓝色房间再开战，就可以较为轻松地歼灭。针对本章特性不妨派一些二线角色上来练级，但须注意，敌人在行动结束后才会发生职业变化，即当其从红色房间进入蓝色房间时，攻击过后才会降级，因此充当诱饵的角色不能太弱，此外新登场的援军也不会立刻降级。从第5回合开始，每隔2～3回合阶梯处以及各路口会陆续出现增援，一直持续到第30回合，其中第12回合结束时地图东侧登场的2名忍者会争夺宝箱，建议开场后有意识地往这里进军，先截断他们的去路。当我方进入东南和西南区域时，附近还会再刷两波援军。龙脉的效果是让地板的颜色逆转，攻打敌将前发动无疑会令战斗更轻松一些。

22章 母の记忆

透魔

胜利条件： 压制目标

开启宝箱： 守兽石、エクスカリバー、リカバー、银の暗器

地图中央区域被大量茂密的树林覆盖，初期可供行走的道路非常狭窄，但这也恰恰便于我方的防守。建议首回合调整阵型在西北处防守，第2、3回合圣天马武者就会杀到，对方能够停在树林上空攻击，我方至少要转出1名金鸥武者才利于在空战中秒杀。初期的短兵相接过后不妨原地待命，从第8回合结束时开始会有少量援军出现，由于树林尚未烧开，会“键开け”特技的忍者面对宝箱也毫无想法。第10、18回合结束时各有2名婆娑罗在我方初期位置的路口登场，正好守株待兔、轻松解决，而第24回合结束时刷出的增援全部是金鸥武者，注意利用防阵保护好被克制的单位。发动龙脉烧树林时注意选位，确保每次烧开只会放出一波敌人，各个击破就非常容易了，一些站位吃亏的杂兵甚至可以隔着树林活活屈死。敌将シェンメイ的“大祭”杖能回复10格范围内的全体敌军，最好先将其耗尽再发起总攻。过关后暗器炮台、弓炮台、魔道炮台任意一个等级到达3级，**フロ–ラ**加入。

23章 眷属シェンメイ

透魔

胜利条件： 压制目标

开启宝箱： 胧、ライナロック、10000G

本章的石桥会根据回合的奇偶数自动移动，连同上面的单位一起转移（如果目的地有飞行单位占据，步行单位会被挤开）。即使组成防阵，每块转移桥所能容纳的最大单位数也只有8人，因此带一些灵活机动的空军更利于战斗时的调控。首回合不急于上桥，建议先在原地看清各个桥的移动规律，**クリムゾン**会在第2回合杀到，亲手帮她解脱吧！随后步行职业摆好阵势上桥，飞行职业负责护航。西侧守护宝箱的杂兵中，有一个弓箭手射程长达3格，建议先用空军突击秒杀，把敌人往这里引，陆军趁机用转移桥登陆西侧浮岛。从第10回合结束时开始，城砦里会刷出零星的几个增援，值得注意的只有第22回合从中央偏北浮岛登场的圣天马武者。敌将シェンメイ依旧带着回复杖和妨碍杖，最好不要给她发动“ウィ–クネス”的机会。



24章 在りし日の面影

透魔



胜利条件：找出并击倒敌将

开启宝箱：ウィークネス、必中の和弓、爆炎手里剑、ライトニング

出人意料的潜入型关卡，建议派出移动力高的部队，并选择一个会开锁的角色。地图的4个区域被三道门隔开，正确答案都是蓝色的门，一旦开启红色的，我方全员会受到固定的HP伤害。每个区域有一些沿固定路线巡逻的敌人，不慎被发现的话会引来大批援军，如果直到找到敌将都没有被其他杂兵发现，过关后可以得到额外奖励“ブ-ツ”、“マスタ-プルフ”和10000G。虽然因此会损失一些经验值，但对于能自由练级的透魔线而言完全不叫事。躲避哨兵的原则是我方不能进入其警戒范围内（按X键开启），因此诀窍就是仔细观察对方的巡逻路线，再跟在其身后即可。用防阵精简队伍数量，全军移动力达到8~9就很好操控了，当然有战场S/L最为方便。发现ミコト后记得把飞行兵种换到后卫，如果无法一回合秒杀，建议故意留一个残血杂兵，敌将会优先替其回复，次回合附近出现的增援对额外奖励没有影响。

25章 魔剑士再び

透魔

胜利条件：击破敌将

初期我方被分隔在两个区域，首回合开始时移动的隔间就会自行靠近（容量6人），全员进入并让强力角色位于北侧的中央位置。次回合隔间移动后北侧的门会开启，让强力角色往外走1格，就在狭窄的通道处拒敌，只要连接处有双方单位，隔间就不会移动，而我方可以利用阵型和后排输出轻松地将袭来的敌人逐一击倒，敌兵数量减少后就可以全员攻出去了。战斗的目的是启动北侧、中央、南侧的3个龙脉，这样连接敌将所在区域的锁才会解开。接近北侧的龙脉时，附近还会出现一波增援。启动两个龙脉后，建议让两支部队在中央区域会合并调整阵容，以高魔防的职业优先进入移动隔间，向南侧用先前的战术击破敌人。3个龙脉全部启动，东北和东南会先后刷出两波援军，敌将所在的区域也会开始上下移动。スメラギ的武器“叶隐”威力极高，但在攻击一次后会导致使用者的力减半，而且射程仅为1，用远程攻击可以避免“待ち伏せ”特技发动。



26章 我が名は透魔王

透魔

胜利条件：击破敌将

开启宝箱：圣なる弓、七难即灭、勇者の斧、超兽石、勇者の枪、リザ-ブ、逆神・丑寅、强者の弓、勇者の剑、リザイア

ギュンタ-因剧情限制无法出战，此役身上流着透魔之血的主角和アクア周围3×3范围会出现守护方阵，令同伴回避+40且每回合HP回复20%。从第6回合开始，每隔2个回合地图上的“水地”就会陆续出现敌增援，具体顺序为：西北、南、东南、西南、东北。发动龙脉可以让水结冰从而阻止援军，但持续效果仅为6回合，故想要彻底封锁增援，需要多派王族角色出战。开场后敌人就会从四面八方涌来，建议全军立刻向西南移动，解决这里的两三个杂兵后依靠着墙壁、以主角和アクア为中心布下防守阵型。顶住前期的压力后敌方援军也差不多要登场了，推荐主角和歌姬兵分两路，各带一批人从南向北压制

龙脉、同时回收宝箱。每压制一处龙脉，都留下一名王族把守，冰一旦融解就赶紧再发动，这样便无后顾之忧了。敌将ギュンター虽然有“龙鳞”、“状态异常无效”特技护身，但基础能力实在太差，从他身上还能得到珍贵的复活杖“ビフレスト”。

27章 埋もれ狂い果てて

透魔

胜利条件：击破敌将

本章同样会与最终章连续展开，开战前主角的武器强化为“夜刀神・终夜”。场景延续前一章，但发生了崩塌，我方处在两片废墟之间。地图四周同样散落着大量的“水地”，从第9回合开始，每隔3回合就会从中出现敌援军（大点4人、小点1人）。而我方发动龙脉后，“水地”会变成“回复床”，除了有20%的HP回复效果外，也能直接阻断援军的登场。透魔兵的基础能力颇强，常规打法建议先全军后撤，进入废墟之间的狭窄路口抵御敌人的猛攻。等初期的压力缓解后，再冲出去压制四周的龙脉。由于增援点的数量繁多，如想压制所有的龙脉，玩家即使兵分两路也得进行一场持久战，考虑到后面还有最终章，下面介绍一个简单的1回合速杀打法。

准备工作：①主角的速度大于29便能追击敌将，剑熟练度为A的前提下，力33以上即可；②アクア与飞行职业组成防阵摆在最上方，用1个“ブ-ツ”把后者的移动力加到9；③アクア下方选一个能使用杖的高移动职业（如圣天马武者、战术师）携带“七难即灭”，左、右位置放两个法师系职业。

操作步骤：①先用法师速杀挡在敌将面前的将军；②杖系职业向北移动8格，使用“七难即灭”把主角拉过来；③主角发动攻击；④与アクア组队的飞行职业向北移动9格，把歌姬交换到前卫对主角唱歌，使其再动；⑤主角再次发动攻击，4下全部命中即使不出必杀也正好能击破敌将。

以上只是战术的基本思路，玩家在行动前还可以用其他同伴的“叫び”系技能提升主角的各项能力。如果不想浪费“ブ-ツ”，就把阵型最上方也换成一个持杖系角色，主角攻击后再用“七难即灭”拖一个强力角色过来即可。只不过面对“龙鳞”特技，惟有“夜刀神”的伤害为0.75倍，其他武器就只剩0.5倍了。

终章 透魔龙ハイドラ

透魔

胜利条件：击破敌将

最终BOSS透魔龙共有三个阶段，第一阶段“前足・左/右”HP=61、第二阶段“本体”HP=80、第三阶段“核”HP=80。战场周边还有8名强力的透魔兵，一旦数量少于8时，次回合就会有增援赶到，每次2名（兵种不重复）。第一阶段的刷兵点为西、南、东，第二和第三阶段的刷兵点则都在西北、东南的龙爪附近。首回合建议主动分兵，在局部形成以多打少的优势把两侧的敌人解决掉。随后以强力角色对透魔龙的前足发起猛攻，其射程为3格，最好能集中火力争取在一个回合内干掉。本体和核心是在地图中央出现，挑4名物防最高的攻击型角色向这里靠拢即可，其他人留在龙爪附近准备第一时间截杀增援的敌兵。本体、核心的射程都长达5格，后排负责回复的职业最好带上远程回复杖。由于本体、核心在暴露出来的首回合是不会主动攻击的，玩家可以利用这一特性，放心用歌姬发挥再动的能力争取尽早解决战斗。



外传

除了“悲剧にさす光明”外，其他外传都是特定角色结婚后才能开启的，秘境中可以收得子代角色。外传中出现的敌人强度、职业、所持道具等都与玩家当前的主线进度挂钩，子代角色也会随着进度自动成长。当主线进行到19章以后，进入外传时子代角色都会自带道具“チャイルドプルフ”，转职后立刻就能成为战力，也能省去一笔开支。下文外传攻略都是以主线进度20章为参考的。

外传1 悲剧にさす光明

共通

开启条件：第7章结束

胜利条件：全灭敌人

对话事件：主角&モズメ

虽然村人**モズメ**看似处在敌人的包围中，但她自己不会移动，初期还算相对安全。此役可以说是福利关卡，敌方全员没有特技，不妨派一些稍弱的角色上场练级。开战后我方就向南移动，零星袭来的几个敌人只要确保各个击破就没有威胁。尽快过桥并用主角说得AI同伴后，就可以利用这里的树林地形布防，清掉附近的吸血丧尸再向北进军，卡住民房之间的窄路口即可御敌，敌将是不会移动的。提醒一下，本作中村人并不能转职两次，但依旧拥有特技“良成长”的成长率加成，由于**モズメ**初期能力很弱，想要成为主力需悉心培养，派其他人与其组成防阵提升攻击后再伺机补刀。

外传2 龙血がもつ宿命

共通

开启条件：①自创主角支援S；②第8章结束

胜利条件：全灭敌人

カンナ的性别与自创主角相反，即自创为男性时生女儿，反之亦然。此役是典型的防守战，西侧为法师部队、东侧为弓系部队，南侧除了剑圣和枪圣外，还有机动力较高的飞行部队，故我方可根据此特点布阵应对。开战后立刻发动两处龙脉，用水填满内、外两条沟壑，这样只需守住三处桥头即可抵御步行单位。注意每条沟壑都有两处对应的龙脉，注水后再启动一次，效果就是令水干涸了。飞行部队会分两拨袭来，故中央再预留3队弓箭手即可。即使不慎被他们突破，暴走变为龙形态的**カンナ**实力也很强、足以自保，反倒是要注意别被抢了太多经验。8、10、11、13、14回合还会有5波敌增援，尤其两个有头有脸的狂战士最为“变态”，因此后期兵力也不要太过分散。



外传3 歌姫と共に

共通

开启条件：①アクア支援S；②白夜/透魔第8章结束，或暗夜第10章结束

胜利条件：击破敌将

玩家的船只处于敌方的夹攻中，每回合有一艘敌船会主动靠近，按照先北后南的顺序交替，登船的具体位置会有少许变化。北侧船主要是狂战士、南侧船多为召唤师，此外两边都有持弓的冒险者。我方要有针对性地派出克制的职业，开战后不要主动进攻，而是采取诱敌深入的战术，引敌人到我方的船上再迎头痛击，贸然登上敌方船只很容易陷入孤立无援的境地。在7、8、11、12、15、16、19、20回合结束时，船上的阶梯处还会依次出现援军，若不想打就直接派高机动部队过去击破敌将吧，过关后シグレオ会加入。

外传4 斗わぬことの意味

共通

开启条件：①ジョーカー支援S；②第8章结束

胜利条件：击破敌将

对话事件：ジョーカー&ディーア

除了儿子ディーア外，友军还包括5名将军，存活2人以上可得到“魔よけ”、4人以上还能得到“バディプルフ”的额外奖励。想快速过关开场直接开启西侧的铁门，然后派人秒杀掉敌将即可。以全灭敌人为目标的话，则需立刻开启北侧的大门，把中央的敌军吸引过来，这样北侧的友军就没什么压力了。在与敌军交战时如果我方受到伤害，ディーア也会积极地下来回复，正好让他加入队伍。随后兵分两路，解决西北和西南的敌人。11、14、17回合时敌人分别还有三波援军，不想错过的话就别急着进入敌将的攻击范围。



外传5 心通うとき

共通

开启条件：①サイラス支援S；②白夜/暗夜第8章结束，或透魔第15章结束

胜利条件：击破敌将

对话事件：サイラス&ゾフィー

开战后我方立刻要兵分两路，サイラス带着杀兽枪组队向北，主力部队向西。消灭初期树林周边的敌人后，西侧的主力部队要迅速过桥攻击岛上的敌人，只要能堵在桥对岸，西南角AI控制的村民们就会选择沿着河岸绕道走，不至于白白送死。北侧的サイラス则去触发对话令女儿加入，ゾフィー即刻使用“チャイルドプルフ”转职提高战力，随后父女一同向西、挡在桥头，配合特效武器解决这里的骑兵。我方大部队解决岛上的敌人后，最好分两个人站在城砦处，阻止第6、14回合从这里刷出的援军，以免村民被偷袭，其他增援则是从东北、西北和西南出现的（8、10、12、16回合）。最后两军会合夹击敌将就没什么难点了，过关时村民存活3人以上可以得到“力のしずく”、5人以上才能得到“マリッジプルフ”的额外奖励。

外传6 愿いの药草

共通

开启条件：①スズカゼ支援S；②白夜第16章结束，或暗夜第12章结束，或透魔第9章结束

胜利条件：击破敌将

女儿ミドリコ开场时自动加入，目标敌将ドラジエ则会带着亲卫队、沿着蜿蜒的林间小道逃窜，被她到达东北角的脱出地点战斗就宣告失败，因此尽量多派一些高机动力的职业出战。龙脉的效果为烧开森林形成捷径，想快速过关的话第2回合启动龙脉、速杀敌将即可。如果想赚取经验值不妨先放她过去，第3回合再烧开树林紧随其后。待对方到达地图南侧时，我方迅速启动中央的龙脉，并抢先一步让高防御力的角色挡住东南仅有1格的小路，这样敌将就无处可逃了。其他部队向东北挺进，途中需小心能飞过树林的飞龙骑士，西南、东北和各地城砦中也会出现少量敌增援（7、10、12、15回合）。等收完全部经验值后再解决ドラジエ，她身上携带的“神龙草”效果为全能力+1，非常珍贵。

外传7 父の背を追って

白夜 透魔

开启条件：①リョウマ支援S；②白夜第14章结束，或透魔第17章结束

胜利条件：全灭敌人

对话事件：リョウマ&シノノメ

本章战场为沙漠，应优先派上移动力不受影响的职业。儿子シノノメ会主动去找敌人交手，故想保全他最好带上救援杖“七难即灭”。开场后发动东侧的龙脉，让沙漠变成草地便于我方迅速向东进军。

第2回合主力部队解决附近的敌人的同时，用救援杖把シノノメ拉过来并令其加入，免得他鲁莽地送死。随后就地迎击陆续袭来的敌人，不启动龙脉效果，东侧的敌人就会受到沙漠的限制，而北侧的敌人则可以凭借瓦砾之间的窄路口抵挡。敌方没有援军，故削减到一定数量后就可以转守为攻了。

外传8 狩猎に导かれし道

白夜 透魔



开启条件：①タクミ支援S；②白夜/透魔第11章结束

胜利条件：全灭敌人

开场时儿子**キサラギ**自动加入，敌方全员皆是飞行兵种，森林地形对他们毫无影响。建议我方也尽显飞行职业出阵，尤其金鸱武者会非常活跃，弓手、妖狐以及特效武器杀兽枪等也都带出来。首回合让**キサラギ**向西北撤退并立刻转职提升防御力，主力部队清掉北侧的敌人，同时飞过树林保护好落单的同伴。金鸱武者以弓箭秒杀对手后，可以让同伴通过“物交换”的方式帮其更换装备着的武器。撑过前期的压力后，全员向西北移动，敌方会陆续攻过来，而西北的开阔地带适合解开防阵，前排由高防角色组成人墙，后排以弓箭手进行输出。只需注意敌方金鸱武者的攻击范围，不要让飞行部队中箭即可。

外传9 サイゾウの名迹



开启条件：①サイゾウ支援S；②白夜第8章结束，或透魔第12章结束

胜利条件：在グレイ撤退前击破敌将

一般情况下，叛逆期的儿子**グレイ**会在第10回合从正北撤退，沿途的敌人不会攻击他，而目标的敌将位于西北角，战前建议带上“七难即灭”。开场后利用龙脉摧毁有裂纹的墙壁，不要急着冲出去而是摆下口袋阵以逸待劳，次回合再稳步推进。进军到中央的房间后，想投机直接启动龙脉向北走是不可取的，这样南侧的大门会自动打开，东侧的阶梯也会有敌人的增援出现。建议先主动开启南侧大门，把冲上来的敌人解决后再向北，免得三面受敌。只要玩家能在第9回合攻入敌将东南侧的房内，利用“七难即灭”的效果直接把**グレイ**拉过来，他就会改为向我方来时的方向撤退（约需要4回合）。此后再发动龙脉的效果，就能有充裕的时间把敌将引过来干掉了，剩余敌人可根据自己的实力和时间酌情解决。



外传10 狩る者狩られる者



开启条件：①ニシキ支援S；②白夜第13章结束，或透魔第14章结束

胜利条件：全灭敌人

对话事件：ニシキ&キヌ

女妖狐**キヌ**看似处在敌人的包围中，实际上她身边以及北侧的敌人都是不会移动的，虽然**キヌ**会主动攻击，但只能间接攻击的弓箭手奈何不了她，因此前期并不会被危及生命安全。如果我方贸然以飞行部队快速飞过树林，反倒容易成为敌方弓箭手的标靶，故建议全军先向东击溃地图南半区的敌人、再转向北。女儿的攻击目标有一定随机性，如果她不慎进入主动出击型敌人的攻击范围，就还是用“七难即灭”把她拉回到大部队身边，否则仅凭身



上的3个调合药是撑不了多久的。进军到地图中部地带后，利用两山之间的路口便可轻松阻挡追赶到南侧的敌人，北侧的弓箭阵利用近战武器也能快速突破。

外传11 爱憎半ば

白夜 透魔

开启条件：①ヒナタ支援S；②白夜第10章结束，或透魔第11章结束

胜利条件：全灭敌人

对话事件：ヒナタ&ヒサメ

AI控制的**ヒサメ**位于地图正中央，他并不会主动移动，初期而言相对安全。玩家方面可以选择向西或向南集中一点突破，由于荒地地形会严重影响移动距离，建议用飞行兵种带着**ヒナタ**到达NPC身边、尽快让他加入。救出**ヒサメ**后全员往东北移动少许，利用残垣断壁组成防线，这里仅需3个人便可守住路口，将攻过来的吸血丧尸尽数击破后再把阵线向西推移。注意阶梯处在第6和第8回合会有敌援军刷出，别让后排角色被偷袭到即可。敌将有“**カウンター**”和“**待ち伏せ**”特技，稍加注意即可，整体而言没有太大难度。

外传12 眠り妨ぐもの



开启条件：①アサマ支援S；②白夜第9章结束，或透魔第17章结束

胜利条件：全灭敌人

敌方多为持斧系职业，而且有不少狂战士都是原地不动的，故此战是我方剑系角色活跃的舞台。首回合先解决北侧岛屿的敌人、不急着启动龙脉。第2回合再发动龙脉效果让河水冻结，快速向北推进（注意避开原地不动型敌人的攻击范围），击杀掉挡在中央桥上的狂战士后，东、西两侧的龙脉不要发动，这样利于中后期的防守。从第2回合结束时开始，地图西南、西北、东、北会陆续出现增援的冒险者，他们的目标是破坏中央的大型建筑。玩家在清掉中央岛屿的敌人后，立刻派人守住各个桥头、以抵挡从各处袭来的敌兵。冒险者职业是能趟过浅滩的，一定要注意他们的射程范围，别让飞行单位涉险。**アサマ**访问村庄3次才能把贪睡的女儿**ミタマ**叫醒，直接全灭敌人过关她也会自动加入。

外传13 完璧な娘



开启条件：①ツバキ支援S；②白夜第8章结束，或透魔第9章结束

胜利条件：全灭敌人

开战后女儿**マトイ**就会从南侧飞来并自动加入，我方的初期站位被强制分为南、北两侧，不想分散兵力的话建议在战前配置时就结成防阵，让全员都集结到南侧。由于敌人的部队以法师和勇者为主，尽量派上魔防高的角色。首回合清理岛屿上敌人的同时，派强力角色守在东西两侧的桥头。如果觉得战线太长、回复吃紧的话，就都集中到偏东有3座城砦的岛屿上，这样回复力就很有保障了。注意勇者是可以踏上浅滩的，不过移动力会严重受限，建议利用远程武器在他们渡河前就优先击破。东北角的敌将和身边的两名杂兵不会主动出击，把他们留到最后解决即可。

外传14 秘术の果てに



开启条件：①ツクヨミ支援S；②白夜第9章结束，或透魔第10章结束

胜利条件：全灭敌人

对话事件：ツクヨミ&シャラ

本关除了充当敌将的女儿**シャラ**外全部都是吸血丧尸，虽然杂兵会集体穿过森林向我方攻来，但实力不强，是福利型的练级关卡。毒沼地形除了有伤害效果外，也可以看作是敌人的巢穴，每隔2～3个回

合都会刷出一波援兵，因此可以在此爽快地赚取经验值。不过为了以防后期同屏的敌人数量过多，建议在战斗前期优先启动几处龙脉，让毒沼变为平地后该区域就不会有援兵登场了。一般进军路线需要先向西、再转北，玩家也可以直接用飞行系职业带着ツクヨミ飞过树林，靠近シャラ对话令其加入，整个地图就不会再出现援兵了。即使击破シャラ也不影响她在过关后加入。



外传15 秘めたる覚悟

暗夜 透魔

开启条件：①マークス支援S；②暗夜第17章结束，或透魔第18章结束

胜利条件：启动所有龙脉后全灭敌人

“水地”地形中会陆续地涌出敌援军，初期为1个，随着回合数的推进，增援数量也会增加。而且在困难以上难度时，增援全部带有“虚无の咒い”特技，击杀后是拿不到经验值的。地图上一共有7处龙脉（最后一个在敌将脚下），启动后直接烧毁树林、让水地化为平地，从而阻止援军的出现。因此本战要尽快发动龙脉，否则敌人会越来越多，打了也毫无用处。皇子ジ–クベルト位于中央，他的实力很强，初期站在城砦上转职，附近的兵法者奈何不了他。我方主力部队分别沿东、西两条林间小道朝北进发，争取在2～3回合内各启动2个龙脉。随后两军向中央接应ジ–クベルト，针对西北骑兵部队的特效武器，以及东北络缲部队的“蛇毒”特技调整一下兵力配置，再分别向北推进，切忌单兵深入。

外传16 囚われの王子

暗夜 透魔

开启条件：①レオン支援S；②暗夜第15章结束，或透魔第18章结束

胜利条件：全灭敌人

开启宝箱：5000G

手无寸铁的伪娘フォレオ被关在北侧的牢房中，初期没有危险，当我方与敌兵交手后，东南角的阶梯处才会出现一名处刑者，10个回合后到达伪娘处。开场不妨兵分两路，派2～3个移动力8的部队在不惊醒敌人的前提下进入城砦内，并于中央的空隙处待机；其他部队沿着城西墙向北进军，在城墙外摆好阵势。打破墙壁后迅速对城砦内的敌人展开前后夹击，此处的乱战有一定难度，建议优先击破会吸血魔法的召唤师。解决了这一区域的敌人，再利用墙壁之间3格的距离设下稳固的防线，北侧和东侧阶梯处出现的援军以及南侧房间的敌人都会陆续袭来。随后转守为攻向东侧挺进，敌将是不会移动的，可以先无视他，迅速突破将军把守的北门。把威胁フォレオ的狂战士击破后，再去扫清地图上残余的零星敌人。

外传17 守り守られる者

暗夜 透魔

开启条件：①ブノワ支援S；②暗夜第14章结束，或透魔第15章结束

胜利条件：全灭敌人

对话事件：ブノワ&イグニス

战场上有大量的树林挡路，想要尽快靠近东侧的儿子イグニス就得多派上一些飞行职业，载着ブノワ以及强力角色沿着东侧的山脉飞，切勿进入“フリ–ズ”的效果范围（女仆身边的两个勇者一开始并不会攻出来）。我方大部队则冲向南侧的正面战场，利用树林的地形效果吸引敌人过来剿灭。友军的存活能力与父母继承的特技息息相关，如果有“守备队形”等防御型特技在身，面对两名忍者的包夹尚能坚持一阵。我方援军

最好能在第3回合赶到，再用ブノワ对话使其加入。イグニス是不能靠“七难即灭”救出来的，如果他被忍者打得实在狼狈不堪，就只能用“ドロ–”杖把忍者拉过来了。确保同伴的安全后，大部队边战边向东侧靠拢，最后合兵一处攻击敌将和他身边的阴阳师部队。



外传18 风変わりな亲子

暗夜 透魔

开启条件：①フランネル支援S；②暗夜第15章结束，或透魔第14章结束

胜利条件：全灭敌人

地图中部被一座大山隔开，只有中央的一个路口便于通行，但敌方已经设下了重重防卫。除了三座魔道炮台外，南北的炮台下都有两名弓手协防，想直接以飞行部队发动突袭并不明智。攻坚战的关键是3处龙脉，效果为该回合内双方的一切魔法、杖包括魔道炮台都无法使用，整场胜负就取决于这全场“沉默”的3个回合。先在敌方炮台的火力范围外布下阵型，龙脉附近各派一名王族待机（推荐站在东侧的城砦上，以防中央发生激烈战斗时刷出增援导致腹背受敌）。启动龙脉后立刻派最强的角色对中央的隘口展开猛烈的波状突击，在双方法师全面哑火的情况下，敌方最具威胁的是魔龙骑士，因此弓箭手也需要尽快跟上。当我方入侵西侧区域时，人狼女儿ベロア就会从西南或西北现身，仅凭一个人攻下炮台不现实，还是先让她撤到安全区域转职。在3个回合内能把中央的大多数主力清掉就足够了，南北的炮台可以留待突击的第4个回合解决。靠近敌将还会有2名增援出现，不过根本无法影响战局。

外传19 寂寥と嘘と喜びと

暗夜 透魔

开启条件：①ハロルド支援S；②暗夜第8章结束，或透魔第15章结束

胜利条件：全灭敌人

非常有特色的关卡，又要考验玩家在金钱和经验值之间的取舍。敌方根据兵种分为十余个小队，引到其中一名后，附近的杂兵就会一起攻过来，随着回合的进行，敌人也会开始主动出击。而龙脉效果为直接让周围3格范围内的敌人撤退，每撤退1人得到金钱500G。由于没有援军或限时要素，如果我方实力够强，完全可以沿着三条山道同时向北推进，先用高防御的角色占据龙脉并卸掉武器引敌人包围过来，次回合立刻发动，化解危机的同时也能赚得钱包满满。发动完一个龙脉后立刻朝下一个挺进，漏网之鱼依靠反击以及后方的同伴解决，否则进军速度过慢、被敌人冲出效果范围就赚不到钱了。注意部分敌兵带着杀兽枪、破甲剑等特效武器，诱敌的时候不要上错人，另外能无视地形的飞龙统帅也要多加小心。闹别扭的儿子ルッツ可以放心攻击，过关后他就会加入。



外传20 究极最强の魔书

暗夜 透魔

开启条件：①オーディン支援S；②暗夜第9章结束，或透魔第18章结束

胜利条件：全灭敌人

访问村庄：逆神・丑寅、精灵の粉、马神・午、ライトニング

继承了父亲最大“特色”的女儿オフェリア初期就会加入，她的个人特技“乙女心の跃动”效果为持有3本以上魔道书时必杀率上升，因此战前不妨准备一些多余

的魔道书给她换上。场地中树林较多，想要快速推进建议多带几个飞行部队。开场就分兵向东北和东南的村庄进发：用飞行部队组成防阵令移动力达到9，首回合就把强力职业运到东南村庄右侧的城砦处一夫当关，村左侧配备2名高防职业抵御次回合攻来的龙骑统帅，阵型中央可以留弓箭手和魔法部队援护；东北分队的目的是在第3回合抢先访问到村落，否则会被敌方冒险者破坏，初期这里的敌人并不算强。在第1、3回合结束时，东南和北侧的墙壁外会出现援军，其中都夹杂着能破坏村庄的冒险者，东南分队依旧原地拒敌，东北分队守在墙内侧和民房间的窄路口即可。扫清敌人前别忘了回收西侧两个村庄的道具，过关时还会获得**オフェリア**的专用魔道书“ミステルトィン”。



外传21 危机に咲く笑颜

暗夜 透魔

开启条件：①ラズワルト支援S；②暗夜第13章结束，或透魔第18章结束

胜利条件：全灭敌人

对话事件：ソレイユ&ラズワルド

“百合系”女子**ソレイユ**位于地图正中央，只以过关为目的并不难，难的是如何保全周围散落着的4名友军，他们的生存人数也会影响到过关时的额外奖励，具体为：0人“伤药”；1人“リライブ”；2人“バディプルフ”；3人“リブロ–”+“バディプルフ”；4人“龙の盾”+“リブロ–”+“バディプルフ”。友军在第3回合就会遭受攻击，故需要尽量派上高机动职业，用飞行兵种载人快速移动。中央的水池周边还有3个“障害物”，身上有空位的前提下靠近后拾取，可放到任意平地阻挡敌军。第3～6回合结束时地图东、西、南、北都会出现敌增援，因此摆放障碍的位置很有学问，基本原则是封住巷道关键的位置让敌人绕远路，而我方守住树林所在的路口才利于拒敌。由于兵力较为分散，在前排充当肉盾的角色最好有回复系特技傍身，或是带上回复道具和武器。

外传22 予期せぬ遭遇

暗夜 透魔

开启条件：①ゼロ支援S；②暗夜第9章结束，或透魔第18章结束

胜利条件：在エポニ–ヌ撤退前全灭敌人

开启宝箱：女神の像、シャイニングボウ、マリッジプルフ、3000G

做了义贼的**エポニ–ヌ**会先去北侧房间拿到宝箱再向西逃走，在第10回合到达西侧的路口。初期3个有“键开け”特技的冒险者目标同样是地图上散落的宝箱，因此玩家要考虑的重点是如何回收全部的道具。首回合不要直接开启北侧的大门，我方需要兵分两路：①一支部队带着射程为2的武器贴着右侧的墙壁站好，准备以反击击杀东侧的弓箭系敌人，然后打破角落的墙壁鱼贯而入。将大厅内的勇者、冒险者等解决后依旧是贴着右侧的墙走，破墙而出正好截杀第6回合走到这里的冒险者，同时还不会引到大厅左侧的敌人；②另一支部队由高机动力的职业组成，携带好克制重甲的武器，从我方初期位置西南的小门走，一路绕到西侧路口截杀准备从这里逃离的敌人，理想的情况同样是第6回合。第5回合结束（东、西阶梯）、第7回合结束（西北阶梯）还有少量敌援军，击倒敌将并不影响她过关时的加入。如果玩家觉得自己的推进速度太慢，可以带上“ドロ–”直接用杖把即将逃离的敌人隔着墙拉过来击破。



成长率一览

以下是本作中所有角色、职业的基本成长率，魔战士、暗黑天马以及部分联动角色特有的职业成长率官方并没有给出资料。角色成长率按F、E、D、C、B、A、S逐级提升，职业成长率按E、D、C、B、A、S逐级提升。自创主角的成长率还受到创建角色时玩家选择的强项、弱项影响，而子代角色的成长率则要加上父亲或母亲成长率的50%补正。升级时各能力项目的加点几率，受到角色成长率和职业成长率的共同影响，因此即使某一项能力的成长率表示为“—”，也还是有机会提升的。

角色成长率

姓名	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔力
自创主角	B	B	D	C	B	B	C	D
アクア	D	B	D	A	A	C	E	C
リンカ	E	D	E	B	B	C	B	E
スズカゼ	A	C	—	B	S	E	E	C
サクラ	B	D	B	C	C	A	D	E
フェリシア	C	F	C	D	C	A	E	C
ジョ–カ–	B	D	E	C	C	B	D	D
ツバキ	A	D	E	B	E	D	B	F
カザハナ	D	A	F	B	A	D	E	D
サイラス	C	B	F	B	C	C	C	D
サイゾウ	C	B	B	A	D	A	B	F
オロチ	C	F	S	B	E	C	D	B
ヒノカ	B	B	E	C	B	C	C	C
アサマ	A	B	E	C	B	C	C	E
セツナ	D	E	—	D	A	D	E	C
ツクヨミ	B	D	C	D	B	A	C	E
オボロ	D	C	E	C	C	C	C	D
ヒナタ	A	C	—	D	E	B	B	E
タクミ	B	C	—	A	C	B	C	E
カゲロウ	D	S	—	E	B	D	D	C
ユウギリ	C	B	F	E	B	F	E	F
ニシキ	B	C	F	D	B	B	C	C
リョウマ	B	B	—	B	B	C	C	D
クリムゾン	D	B	E	C	B	C	D	E
イザナ	B	E	C	A	D	B	C	C
アシュラ	D	D	F	E	C	D	E	C
ユキムラ	D	D	F	C	E	D	D	D
エリ–ゼ	D	F	S	D	A	S	E	C
ハロルド	B	B	—	A	C	F	B	E
エルフィ	C	A	—	C	B	B	C	D
オ–ディン	A	C	D	A	C	A	C	E
ゼロ	C	C	E	C	B	D	D	C
ニュクス	D	F	B	C	B	E	E	D
カミラ	C	B	D	B	A	D	C	B
ル–ナ	C	D	F	D	B	D	B	D
ベルカ	B	D	F	A	D	B	C	D
ラズワルド	B	B	—	B	D	A	C	D
ピエリ	D	B	F	D	B	C	D	B
シャ–ロッテ	S	A	—	C	B	B	E	F
ブノワ	B	C	—	B	F	C	A	B
レオン	B	D	A	C	B	B	D	B
フランネル	A	A	—	E	C	D	B	D
ギュンタ–	E	F	—	F	—	E	F	F
マ–クス	B	B	F	C	C	A	C	E
フロ–ラ	C	C	E	B	D	C	D	D
フウガ	E	E	—	E	F	E	F	F
モズメ	D	C	F	B	A	B	C	D
カンナ	D	C	D	C	B	B	D	D
シグレ	C	B	F	B	C	D	C	D
ディ–ア	B	B	D	E	D	D	D	C
ゾフィ–	C	C	F	A	B	C	D	C
ミドリコ	B	C	F	A	C	B	D	E
シノノメ	B	B	—	C	C	C	B	D
キサラギ	B	C	—	B	B	B	C	E
グレイ	C	B	B	A	B	B	D	E
キヌ	C	D	E	C	A	A	D	B
ヒサメ	B	C	—	C	C	D	D	E
ミタマ	B	C	C	B	B	B	D	E
マトイ	A	C	E	C	C	B	C	E
シャラ	C	E	A	F	B	D	D	C
ジ–クベルト	C	B	F	B	B	B	C	E
フォレオ	A	E	S	E	C	D	D	A
イグニス	C	B	—	C	D	A	B	C
ベロア	B	B	—	C	C	C	B	D
ルッツ	D	D	F	B	C	S	A	E
オフェリア	B	E	B	C	B	S	E	D
ソレイユ	D	A	—	C	C	B	C	C
エポニ–ヌ	D	B	D	C	C	B	D	B
マルス	B	D	F	B	A	A	C	E
アイク	B	B	—	C	C	B	C	F
ルキナ	C	C	F	B	B	B	D	C
ルフレ	C	D	C	B	D	D	D	C
マルス[サイファ]	B	D	F	B	A	A	C	E
ルキナ[サイファ]	C	C	F	B	B	B	D	C
ミネルバ[サイファ]	C	B	—	D	B	E	B	E

职业成长率

职业	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔力
ダ–クプリンス/ダ–クプリンセス	C	C	D	D	D	D	D	E
白の血族	C	C	D	D	D	D	C	—
ダ–クブラッド	C	D	C	E	C	E	E	C
ソシアルナイト	D	C	—	D	D	C	D	E
パラディン	D	C	—	D	D	C	D	D
グレ–トナイト	B	B	—	D	E	E	B	—
ア–マ–ナイト	B	B	—	C	E	D	B	—

职业	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔力
ジェネラル	A	B	—	C		D	B	E
アクスファイター	B	B	—	C	C	E	E	—
バーサーカー	S	A	—	C	C	—	—	—
ブレイブヒーロー	B	C	—	B	C	E	D	—
マーシナリー	D	C	—	B	C	E	D	E
ボウナイト	D	D	—	C	C	D	—	D
シーフ	—	D	E	D	B	—	—	B
アドベンチャラー	—	E	C	E	B	—	—	B
ドラゴンナイト	D	C	E	D	D	E	B	—
ドラゴンマスター	D	C	—	C	D	E	B	—
レヴナントナイト	—	C	C	D	E	—	D	C
ダークマージ	—	D	B	—	D	—	E	D
ソーサラー	—	—	A	—	D	—	E	C
ダークナイト	C	B	D	E	E	E	C	E
ロッドナイト	—	—	D	B	D	C	—	C
ストラテジスト	—	—	C	E	D	B	—	C
バトラー/メイド	—	D	D	C	C	D	E	D
ガルー	B	B	—	E	C	E	D	—
マーナガルム	B	B	—	E	C	E	D	—
鬼人	B	B	D	—	D	—	B	—
修罗	D	B	C	—	D	—	B	E
锻冶	B	C	—	C	D	E	C	—
枪术士	C	C	—	C	C	E	D	E
枪圣	C	C	—	C	C	E	D	E

职业	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔力
婆娑罗	B	D	D	D	D	C	E	D
咒い师	—	E	C	D	C	E	—	D
阴阳师	—	—	B	D	C	—	—	C
修验者/巫女	—	E	D	D	C	C	—	B
山伏/战巫女	D	C	E	E	C	C	D	D
天马武者	—	D	—	D	C	B	—	B
圣天马武者	—	D	D	D	C	B	—	B
金鸱武者	—	E	—	C	C	C	—	C
弓使い	D	C	—	C	C	E	D	—
弓圣	D	C	—	B	C	E	D	—
忍	E	E	—	B	B	—	E	C
上忍	E	E	—	B	B	—	E	B
络缲师	D	D	—	C	D	E	E	C
药商人	B	B	—	D	D	E	D	E
大商人	B	B	—	D	E	C	D	E
村人	D	D	—	D	D	B	D	—
兵法者	B	C	—	D	D	D	D	—
侍	D	D	—	C	B	C	—	D
剑圣	D	D	E	C	B	C	—	D
妖狐	D	D	—	C	B	D	—	B
九尾の狐	D	D	—	C	B	D	—	B
歌姬	—	D	—	B	B	B	—	—
スターロード	C	D	—	B	D	A	E	E
マスターロード	C	C	—	D	D	C	D	E

特技一览

角色特技

特技名称	特技效果	相关角色
不思议な魅力	担任后卫且与前卫的支援等级C以上时，前卫的命中+10、对敌人造成的伤害+2、受到的伤害–2	自创主角
愈しの声	回合开始时，周围2格范围内的同伴回复最大HP的10%	アクア
炎の血	HP不满时，对敌人造成的伤害+4	リンカ
绊の祈り	担任后卫且前卫在HP≥2的状态受到致命攻击时，能以HP=1的状态存活（发动几率=前卫的幸运%）	スズカゼ
小さな声援	周围2格范围内的同伴受到的伤害–2	サクラ
绝对援护	担任后卫且前卫是主角时，主角对敌人造成的伤害+2、受到的伤害–2	フェリシア
绝对死守	担任后卫且前卫是主角时，主角的回避+15、受到的伤害–3	ジョーカー
完璧主义	HP全满时，命中+15、回避+15	ツバキ
お转婆	主动攻击并击破敌人时，邻接的敌人减少最大HP的20%	カザハナ
友情の誓い	主角是同伴且HP＜50%时，自己对敌人造成的伤害+3、受到的伤害–3	サイラス
爆炎使い	主动攻击且HP＜50%时，自己和周围2格范围内的敌人减少最大HP的20%	サイゾウ
白夜の捕缚术	城池有牢房设施时能执行"捕获"指令，击破一般敌人时将其送入牢房（执行时命中–10、必杀=0）	オロチ
叱咤激励	周围2格范围内的同伴对敌人造成的伤害+2	ヒノカ
天罚	未装备武器受到邻接敌人的攻击时，伤害的50%反弹给敌人	アサマ
ぼんやり	受到杖的回复量变为1.5倍	セツナ
尊大	等级＜敌人等级时（上级职业+20），对敌人造成的伤害+4	ツクヨミ
暗夜嫌い	与暗夜王国相关的敌人战斗时，对敌人造成的伤害+3	オボロ
恶あがき	受到剑、斧、枪的攻击且HP一半以下时，伤害的50%反弹给敌人	ヒナタ
对抗意识	担任前卫且等级＜后卫等级时（上级职业+20），必杀+10、对敌人造成的伤害+3、受到的伤害–1	タクミ
忍法车返し	受到暗器/手里剑的攻击时，伤害的50%反弹给敌人，且敌方能力降低	カゲロウ
胜者の愉悦	主动攻击并击破敌人时，回复最大HP的20%	ユウギリ
恩返し	受到杖的回复时，回复量的50%回馈给用杖者	ニシキ
武士道	担任前卫且等级＞后卫等级时（上级职业+20），必杀+10、对敌人造成的伤害+2、受到的伤害–2	リョウマ
胜利の执念	HP＜25%时，必杀+30	クリムゾン
美しき王	周围2格范围内的敌我双方对敌人造成的伤害–2	イザナ
ダーティファイト	主动攻击无法反击的敌人时，敌人的力–3、速–3	アシュラ
军略传授	我方全员的命中+5	ユキムラ
可怜な花	邻接的同伴对敌人造成的伤害+1、受到的伤害–3	エリーゼ
不运の块	周围2格范围内的敌人必杀回避–15，自己的必杀回避–5	ハロルド
怪力	敌人的力比自己高5点以上时，对敌人造成的伤害+3	エルフィ
血の疼き	装备的武器名为8个汉字时，必杀+10	オーディン
暗夜の拘束术	城池有牢房设施时能执行"捕获"指令，击破一般敌人时将其送入牢房（执行时命中–10、必杀=0）	ゼロ
咒诅返し	受到魔法攻击时，伤害的50%反弹给敌人	ニュクス
妖艳な花	邻接的同伴对敌人造成的伤害+3、受到的伤害–1	カミラ
负けん气	担任后卫且前卫发动必杀时，自己的后续攻击也发动必杀	ルーナ
奇袭任务	主动攻击无法反击的敌人时，对敌人造成的伤害+4	ベルカ
青の踊り	能执行"应援"指令，本回合周围2格范围内同伴的力+1、速+1	ラズワルド
杀戮本能	主动攻击并击破敌人时，本回合内力+4、魔力+4、技+4、速+4（不能与"叫び"效果重叠）	ピエリ
女の本性	敌人为女性时，对敌人造成的伤害+4、回避+20	シャーロッテ

特技名称	特技效果	相关角色
强面	周围2格范围内的敌人回避−10	ブノワ
冷血	敌人HP不满时，对敌人造成的伤害+3、受到的伤害−1	レオン
拾いもの	第1～7回合内，行动结束时捡到随机素材3个（发动几率=幸运%）	フランネル
绝对进攻	担任后卫且前卫是主角时，主角的命中+15、对敌人造成的伤害+3	ギュンター
骑士道	敌人HP全满时，对敌人造成的伤害+2、受到的伤害−2	マークス
冰の血	HP不满并受到间接攻击时，伤害的50%反弹给敌人，且敌人的技−3、速−3	フローラ
风の血	HP不满时，命中+10、回避+10	フウガ
农地の主	处在山、林、荒地、田畑地形，回合开始时回复最大HP的20%	モズメ
龙の御子	装备龙石时，回合开始时回复最大HP的15%	カンナ
チューニング	能执行“应援”指令，周围2格范围内HP低于自己的同伴，回复最大HP的10%	シグレ
执事の嗜み	在自己的城池战斗时，对敌人造成的伤害+2、受到的伤害−2、命中+20、回避+20	ディーア
おっちょこちょい	主动攻击命中时，敌人的守备−3	ゾフィー
幸运のおまじない	与幸运相关的特技发动几率+20%	ミドリコ
大义の勇	担任前卫且后卫HP不满时，对敌人造成的伤害+3、受到的伤害+1	シノノメ

特技名称	特技效果	相关角色
前向き	执行“待机”指令时，本回合速+4、幸运+8（不能与“叫び”效果重叠）	キサラギ
甘党	执行“待机”指令时，HP回复4	グレイ
じゃれつき	回合开始时，邻接的敌人HP减少5	キヌ
冷静沉着	执行“待机”指令时，本回合技+4、魔防+4（不能与“叫び”效果重叠）	ヒサメ
五・七・五	回合开始时，以自己为中心与两名同伴排成纵向一列时发动，自己的HP+7、同伴的HP+5	ミタマ
天才肌	敌人的力、魔力比自己高时，对敌人造成的伤害+4	マトイ
执念	主动攻击已交手过的敌人时，对敌人造成的伤害+4	シャラ
レディーファースト	担任后卫且前卫是女性时，前卫对敌人造成的伤害+2	ジークベルト
だまし讨ち	受到男性攻击时，对敌人造成的伤害+2	フォレオ
臆病	担任前卫时受到的伤害−2，其他情况受到的伤害+2	イグニス
ひろい食い	回合开始时，HP回复10（发动几率=幸运%）	ベロア
强运の魂	必杀回避+5，周围2格内同伴的必杀回避+15	ルッツ
乙女心の跃动	持有3本以上魔道书时，必杀+10	オフェリア
女の子好き	担任前卫且后卫是女性时，对敌人造成的伤害+2、受到的伤害−2	ソレイユ
邪な空想	与两位男性组成的防阵邻接时，对敌人造成的伤害+2、受到的伤害−2	エポニーヌ

职业特技

特技名称	特技效果	相关职业&习得等级
高贵なる血统	获得经验值1.2倍	ダークプリンスLv1、ダークプリンセスLv1
龙穿	攻击力的50%追加到伤害上（发动几率=技×0.75%）	ダークプリンスLv10、ダークプリンセスLv10
龙盾	邻接的同伴受到攻击时伤害减半（发动几率=幸运×0.5%）	白の血族Lv5
白夜	装备的特技发动几率+10%	白の血族Lv15
龙咒	战斗后敌人的所有能力−4	ダークブラッドLv5
暗夜	攻阵、防阵同伴的战斗技能与自己共有	ダークブラッドLv15
广所突击	处在效果为0的地形时，对敌人造成的伤害+3	ソシアルナイトLv1
救出	能执行“救出”指令，让邻接的同伴成为自己防阵的后卫	ソシアルナイトLv10
守り手	担任防阵前卫时，全能力+1	パラディンLv5
圣盾	受到暗器、弓、魔道书、龙石、吐息、投石攻击时，伤害减半（发动几率=技%）	パラディンLv15
月光	敌方的守备、魔防减半（发动几率=技%）	グレートナイトLv5
金刚の一击	主动攻击时，受到的物理伤害−10	グレートナイトLv15
守备+2	守备+2	アーマーナイトLv1
闭所防御	处在效果不为0的地形时，受到的伤害−3	アーマーナイトLv10
守备队形	战斗中敌我双方都不能发动追击	ジェネラルLv5
大盾	受到剑、枪、斧、兽石、魔物、络缲攻击时，伤害减半（发动几率=技%）	ジェネラルLv15
最大HP+5	最大HP+5	アクスファイターLv1
大振り	命中−10、必杀+10	アクスファイターLv10
力の叫び	能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的力+4	バーサーカーLv5
斧の达人	装备斧时，对敌人造成的伤害+5	バーサーカーLv15
太阳	攻击时对敌人造成的伤害50%回复自身HP（发动几率=技%）	ブレイブヒーローLv5
斧杀し	面对装备斧的敌人时，命中+50、回避+50	ブレイブヒーローLv15
后手不败	受到攻击时，对敌人造成的伤害+3	マーシナリーLv1
しぶとい心	回合开始时，回复最大HP的20%（发动几率=幸运%）	マーシナリーLv10
技の叫び	能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的技+4	ボウナイトLv1
暗器杀し	面对装备暗器的敌人时，命中+50、回避+50	ボウナイトLv10

特技名称	特技效果	相关职业&习得等级
键开け	无需钥匙也能开启门或宝箱	シーフLv1、忍Lv1
移动+1	移动力+1	シーフLv10
ラッキー7	第1～7回合内，命中+20、回避+20	アドベンチャラーLv5
すり抜け	移动能穿过敌人	アドベンチャラーLv15
力+2	力+2	ドラゴンナイトLv1
切り込み	能执行“切り込み”指令，攻击后与目标敌人的位置互换	ドラゴンナイトLv10
守备の叫び	能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的守备+4	ドラゴンマスターLv5
剑杀し	面对装备剑的敌人时，命中+50、回避+50	ドラゴンマスターLv15
死の吐息	主动攻击时，战斗后周围2格范围内的敌人减少最大HP的20%	レヴナントナイトLv5
见下す者	面对骑乘系以外的敌人时，对敌人造成的伤害+5	レヴナントナイトLv15
咒缚	与邻接的敌人战斗时，敌人的回避−20	ダークマージLv1
魔の风	周围2格范围内敌人战斗时，敌人受到的魔法伤害+2	ダークマージLv10
复仇	自己HP减少量的50%追加到伤害上（发动几率=技×1.5%）	ソーサラーLv5
弓杀し	面对装备弓的敌人时，命中+50、回避+50	ソーサラーLv15
魔力封じ	战斗后敌人的魔力−6	ダークナイトLv5
生命吸收	主动攻击并击破敌人时，回复最大HP的50%	ダークナイトLv15
魔防+2	魔防+2	ロッドナイトLv1
深窗の令嬢	周围2格范围内男性同伴战斗时，受到的伤害−2	ロッドナイトLv10
魔防の叫び	能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的魔防+4	ストラテジストLv5
战斗指挥	周围2格范围内的同伴战斗时，对敌人造成的伤害+2、受到的伤害−2	ストラテジストLv15
ご奉仕の喜び	用杖对同伴进行回复时，自己也回复同等量的HP	バトラーLv5、メイドLv5
魔杀し	面对装备魔道书的敌人时，命中+50、回避+50	バトラーLv15、メイドLv15
兽特效	自己职业是ガルー、マーナガルム、妖狐、九尾の狐时，对兽有特效，武器威力2倍	ガルーLv1、妖狐Lv1
奇袭の牙	奇数回合时，对敌人造成的伤害+4	ガルーLv10
奇妙な鸣き声	奇数回合开始时，回复最大HP的40%	マーナガルムLv5
四牙	战斗后敌人减少最大HP的20%	マーナガルムLv15、九尾の狐Lv15

特技名称	特技效果	相关职业&习得等级
魔防封じ	战斗后敌人的魔防-6	鬼人Lv1
体当り	能执行“体当り”指令，让邻接的同伴朝自己的反方向移动1格	鬼人Lv10
鬼神の一击	主动攻击时，必杀+20	修罗Lv5
カウンタ-	受到邻接的敌人攻击时，伤害100%反弹给敌人	修罗Lv15
匠の技	主动攻击并击破敌人时，获得“铁の刀”、“薙刀”、“和弓”、“手里剑”中的一种（发动几率=幸运%）	锻冶Lv5
枪杀し	面对装备枪的敌人时，命中+50、回避+50	锻冶Lv15
守备封じ	战斗后敌人的守备-6	枪术士Lv1
入れ替え	能执行“入れ替え”指令，与邻接的同伴互换位置	枪术士Lv10
速さ封じ	战斗后敌人的速-6	枪圣Lv5
枪の达人	装备枪时，对敌人造成的伤害+5	枪圣Lv15
破天	物理攻击时将敌人力的50%、魔法攻击时将敌人魔力的50%追加到伤害上（发动几率=技×1.5%）	婆娑罗Lv5
倾奇者	自己与敌人的命中+30、特技发动几率+15	婆娑罗Lv15
魔力+2	魔力+2	咒い师Lv1
おみくじ	主动攻击并击破敌人时，获得经验值2倍	咒い师Lv10
魔力の叫び	能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的魔力+4	阴阳师Lv5
魔の达人	装备魔道书时，对敌人造成的伤害+5	阴阳师Lv15
祈り	在HP≥2的状态受到致命攻击时，能以HP=1的状态存活（发动几率=幸运%）	修验者Lv1、巫女Lv1
幸运の叫び	能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的幸运+8	修验者Lv10、巫女Lv10
回复	回合开始时，回复最大HP的30%	山伏Lv5、战巫女Lv5
魔法カウンタ-	受到魔法攻击时，伤害100%反弹给敌人	山伏Lv15、战巫女Lv15
飞燕の一击	主动攻击时，容易发生追击（补正+5）	天马武者Lv1
和の心	回合开始时周围2格范围内有其他同伴，回复最大HP的10%	天马武者Lv10
速さの叫び	能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的速+4	圣天马武者Lv5
明镜の一击	主动攻击时，受到的魔法伤害-20	圣天马武者Lv15、ペガサスナイトLv35
天翔ける	面对飞行系敌人时，命中+30、回避+30	金鵄武者Lv5
天照らす	回合开始时，周围2格范围内的同伴回复最大HP的20%	金鵄武者Lv15
技+2	技+2	弓使いLv1
先手必胜	主动攻击时，对敌人造成的伤害+4	弓使いLv10
凶鸟の一击	主动攻击时，命中+40	弓圣Lv5
弓の达人	装备弓时，对敌人造成的伤害+5	弓圣Lv15
蛇毒	主动攻击时，战斗后敌人减少最大HP的20%	忍Lv10
灭杀	攻击能对敌人造成1以上伤害时直接击破（发动几率=技×0.25%）	上忍Lv5
暗器の达人	装备暗器时，对敌人造成的伤害+5	上忍Lv15
人形崩し	对络缲师、络缲人形、ゴ-レム有特效，武器威力2倍	络缲师Lv5
写し身人形	能执行“写し身”指令，在邻接位置制作出分身	络缲师Lv15
好く效く药	HP回复药、能力上升药的效果1.5倍	药商人Lv1
常备药	使用HP回复药、能力上升药时，还可以执行其他指令	药商人Lv10
左うちわ	第1～7回合内，行动结束时捡到“小判”（发动几率=幸运%）	大商人Lv5
お大尽	主动攻击时消耗持有的“小判”，对敌人造成的伤害+10、受到的伤害-10	大商人Lv15
良成长	升级时全能力成长判定+10	村人Lv1
下克上	自己等级＜敌人等级时（上级职业+20），命中+15、回避+15	村人Lv10
力封じ	战斗后敌人的力-6	兵法者Lv5
死线	对敌人造成的伤害+10、受到的伤害+10	兵法者Lv15
清流の一击	主动攻击时，回避+30	侍Lv1
待ち伏せ	HP<50%时，即使受到敌人攻击也会先发制人	侍Lv10
流星	攻击时连续发动5次伤害减半的攻击（发动几率=技×0.5%）	剑圣Lv5
剑の达人	装备剑时，对敌人造成的伤害+5	剑圣Lv15
偶像の幻	偶数回合时，对敌人造成的伤害+4	妖狐Lv10
偶然のまどろみ	偶数回合开始时，回复最大HP的40%	九尾の狐Lv5
幸运+4	幸运+4	歌姬Lv1
特别な歌	执行“歌う”指令的目标本回合内技+3、速+3、幸运+3	歌姬Lv10
和平の声	周围2格范围内敌人战斗时，对我方造成的伤害-2	歌姬Lv25
异邦の王女	周围2格范围内“异邦の军”战斗时，对我方造成的伤害-2、敌人受到的伤害+2	歌姬Lv35
柔剑	速+3、守备-1	スタ-ロ-ドLv1
カリスマ	周围2格范围内同伴战斗时，对敌人造成的伤害+2	スタ-ロ-ドLv10、マスタ-ロ-ドLv10
防阵+	担任防阵后卫时，积蓄的防御槽+1	スタ-ロ-ドLv25
速さの吸收	主动攻击并击破敌人时，速+2（最大10，效果持续到战斗结束）	スタ-ロ-ドLv35
攻阵+	担任攻阵后卫时，对敌人造成的伤害+3	マスタ-ロ-ドLv1
天空	攻击时连续发动“太阳”、“月光”特技（发动几率=技×0.5%）	マスタ-ロ-ドLv25、ヴァンガ-ドLv25
觉醒	HP＜50%时，命中+30、回避+30、必杀+30、必杀回避+30	マスタ-ロ-ドLv35
偶人の空蝉	偶数回合受到的魔法伤害-4	魔战士Lv1
精神统一	受到攻击时，受到的魔法伤害-4	魔战士Lv10
心头灭却	受到能力减少效果时，回复速度2倍	魔战士Lv25
居合一闪	主动攻击时，对敌人造成的伤害+7	魔战士Lv35
速さ+2	速+2	ダ-クファルコンLv1、ペガサスナイトLv1
リフレッシュ	回合开始时周围2格范围内没有同伴，回复最大HP的20%	ダ-クファルコンLv10、ペガサスナイトLv10
移动の叫び	能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的移动力+1	ダ-クファルコンLv25
疾风迅雷	非攻阵、防阵状态下，主动攻击并击破敌人时，能够再次行动（每回合仅1次）	ダ-クファルコンLv35
战术指南	担任防阵的后卫时，前卫的命中+10	神军师Lv1
方阵	邻接的同伴必杀+10、必杀回避+10	神军师Lv10
华炎	物理攻击时将魔力的50%、魔法攻击时将力的50%追加到伤害上（发动几率=技%）	神军师Lv25
七色の叫び	能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的全能力+2	神军师Lv35
刚剑	力+3、速-1	ヴァンガ-ドLv1
历战の勘	必杀回避+15	ヴァンガ-ドLv10
力の吸收	主动攻击并击破敌人时，力+2（最大10，效果持续到战斗结束）	ヴァンガ-ドLv35

敌方特技

特技名称	特技效果
虚无の咒い	与持有本特技的单位作战时，无法获得经验值、武器熟练度
自坏	HP＜50%时，周围2格范围内的敌人与防壁造成伤害
异常状态耐性	能力减少效果、毒伤害、妨碍杖命中率下降
异常状态无效	能力减少效果、毒伤害、妨碍杖全部无效
冻结	攻击命中时，本回合内敌人的移动力为0、回避-20
负の连锁	持有本技能的单位，对敌人造成的能力减少效果会不断累积
无限の杖	使用杖也不会消耗耐久度，杖的射程为10格
龙鳞	受到的伤害减半（仅夜刀神造成的伤害为0.7倍），“灭杀”、“カウンタ-”、“蛇毒”等伤害系特技无效
近接射击	弓的射程发生变化，能攻击比射程近的敌人
翼盾	不会受到飞行特效伤害，且能受到地形效果
攻防一体の阵	担任前卫时，防阵状态也能像攻阵一样展开攻击，但无法防御敌人攻阵的连携攻击

大逆転裁判™

—成歩堂龍ノ介の冒險—





AVG	文字冒险		
3DS	大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 大逆转裁判 成步堂龙之介の冒险		
Capcom	日版	2015年7月9日	
对应邂逅通信	1人	6264日元	

文 子罗 编 白菜 美编 咕噜

著名推理文字游戏“《逆转裁判》系列”一度为玩家带来前所未有的游戏体验，这次的新作《大逆转裁判》同样有着不俗的表现。全新的时代背景与主角阵容，逗趣搞笑的推理、高潮迭起的庭审裁判与隐约可见的巨大阴谋，足以让玩家投入其中。下面就让我们一起见识一下这款系列革新作品吧！

系统介绍

与前作类似，本作依旧分为“侦探”与“法庭”两大部分。玩家在侦探部分收集证据并调查案件，在法庭部分利用这些证据与情报击破所有虚假证言，并在无数的谎言中梳理出事件的真相。《大逆转裁判》在这两大部分中又分别设计了新的特色系统，同时也是本作最大的噱头——和名侦探共舞的“共同推理”与在绝境中取胜的“陪审团系统”。

侦探部分

基础行动

日常行动中，玩家可操纵主人公四处移动，并通过对话与现场调查等方式找出与案件有关的线索，获得新证据。只要获得当前剧情所需的所有情报，就会自动进入游戏的下一阶段。

调查（调べる）：场景调查，调查完成的光标会打钩提示。也可以调查场景上的人物触发对话。

移动（移动する）：移动到另一个场景。

对话（话す）：与当前人物对话。对话完毕的项目会打钩提示。

举证（つきつける）：对当前人物出示证据，成功将引出更多的情报。

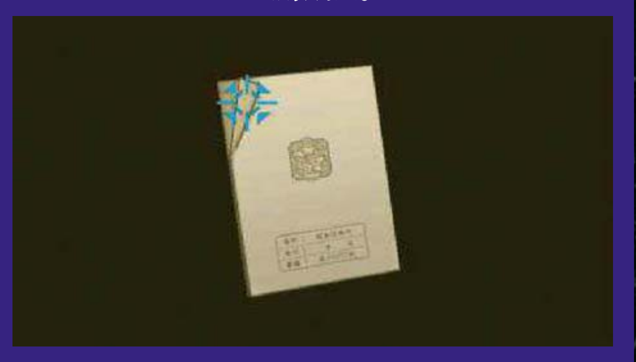
在基础行动中获得的证据将全数收录在“法庭记录”中，供玩家随时调取查看，甚至可以利用特殊系统“3D 调查”做进一步调查，更新证据情报。

调查

“调查”是侦探部分最重要的环节，本作的调查分为两种。其一为“场景调查”，玩家可在固定视角的场景地图上寻找线索。调查完成后，光标上会打钩提示。通常一个场景分为左中右部分，玩家在下屏手动调整即可。其二为上文提及的“3D 调查”，除了剧情直接触发的方式外，玩家也可以从“法庭记录”直接调取所需的证据品，再选择右下角的“详细”（くわしく）选项，利用下屏齿轮翻动调转物品，360 度无死角地调查所需对象。



▲场景调查。



▲ 3D 调查。

共同推理

配合名侦探“夏洛克・福尔摩斯”的出演，本作开发了全新侦探系统“共同推理”。在调查过程中，名侦探福尔摩斯会在事先准确无误地指出核心结论，然后做一番让人哭笑不得的逗趣推理。而我们的主角成步堂需要做的，就是对这番推理进行纠正与检讨，替换错误的关键字，最终导出事件的真相。



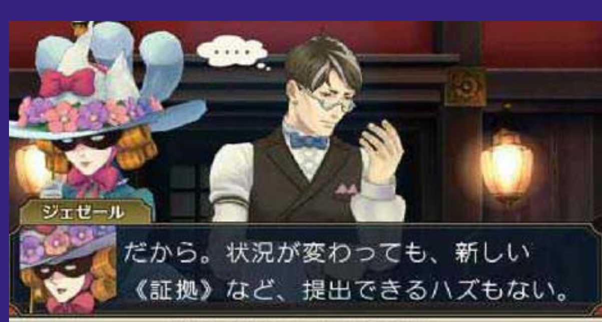
法庭部分

寻问证词

这是“《逆转裁判》系列”的传统系统。在裁判中，辩方律师可“威慑”（ゆさぶる）证人的每一句证言，找出证言与证据不符的地方后，即可对该证言“举证”（つきつける），揭穿对方的谎言。让案件的审理继续下去。反之，若在法庭部分出现错选的情况，将扣减画面右上角的“信任点数”，“信任点数”归零时，游戏将宣告失败。利用下屏下方的“书本”符号多加存档，可规避 Game Over 的结局。

追问证人

这个系统来自 Capcom 与 Level–5 联合制作的《雷顿教授 VS 逆转裁判》（下简称《雷逆》)。复数证人同时站成在证人席上，你一言我一句地作证，当辩方律师对某句证言进行“威慑”，该证人会吐露更多的线索。此时，若身旁的其他证人对其发言感到疑惑，会发出声音，头上出现“……”的符号。玩家只需看准时机，利用下屏找出表现异常的证人，再进行“追问”（といつめる）即可。





解答疑问

裁判的过程跌宕起伏，常常出现新的“疑问”，玩家需针对问题做出正确的“解答”。解法的方式有“选择”、“指疑”与“举证”三种。下屏直接给出几个选项时，只需选择合适的回应即可；也有可能给出某个场景或图片，要求玩家指出图中的可疑之处；最后一种，下屏自动进入证据与关系人的画面，由玩家选择对应的证据或人物并进行举证。玩家若在这个环节出错，也将扣除“信任点数”。

陪审团系统

本作的英国法庭有其独特的“陪审团系统”。随着新证人上庭、寻问新证言与新证据的出现，剧情会强制让 6 名陪审员做出不同“评决”。当 6 人评决一致认为被告“有罪”，就到了成步堂力挽狂澜，为被告做“最终辩护”的时候了。

总的来说，“最终辩论”的玩法同样出自《雷逆》，只是从指出证人间的矛盾改为“指出陪审员间的矛盾”。每位陪审员都会说出自己坚信被告有罪的“理由”与“主张”，成步堂只可对其“威慑”，引导陪审员说出更多的情报，更正主张。最终，玩家需挑选 2 项可疑的主张并“指出矛盾”（ぶつける），才能改变陪审员的评决。当法庭的巨大天平倾向“无罪”或平衡，裁判就能继续下去。



流程攻略

※流程攻略中将穿插剧情介绍，请玩家自行斟酌是否阅读。

第1话 大いなる旅立ちの冒险

法庭①

11月22日 午前8时43分

大审院 被告人控室 伍号室

日本大审院的被告人控室中，本案被告"成步堂龙之介"正忐忑不安地等待开庭，而他的好友"亚双义一真"已经做好为他辩护的准备。3天前，为了庆祝亚双义获得远赴大英帝国留学的资格，两人在高档西餐厅用餐，最终成步堂却被卷入一起杀人案中，还成了案件的嫌犯。

同日 午前9时

大审院 第贰号大法庭

寻问

疑问：考えているヒマはない。どうする…!

选择：『私です』と答える

↓

教学：法庭记录→关系人→もどる

举证：ジョン・H・ワトソン（47）

↓

疑问：教授の"死因"を示す《证据》を探して《つきつける》がいい…今、すぐに!

举证：遗体检分记录→获得新证据"被害者の写真"

↓

疑问：クチを挟むな、といわれているけど…どうする?

选择：『はいッ!』→获得新证据"ボーイの名刺"



亚内检察官提交证据，表示死者在"至近距离"遭枪击毙命，之后传唤了本案的参考人，西餐厅的服务生"细长悟"。事发当时，细长悟看到被害者死在椅子上，旁边只站着成步堂。可成步堂清楚记得，被害者对面还坐着一名女性。细长矢口否认，提交了一张画在名片背面的现场图。

接下来，检方传唤"目击证人"贫困的帝国军人"涡久丸泰三"与年迈的古董店老板"园日暮三文"。事发当时，两人就坐在死者隔壁的位子上用餐。

寻问

～目击したこと～

ウズクマル「漆黑の学童が、英国绅士に发炮せり!卑劣にも…その背后から、突然にッ!」

举证：被害者の写真

↓

～真犯人の《根据》～

获得新证物"现场写真"。

ウズクマル「そして、あのとき。洋食堂には、我らの他に、たったヒトリの客もなし!」

威慑：第三句证言

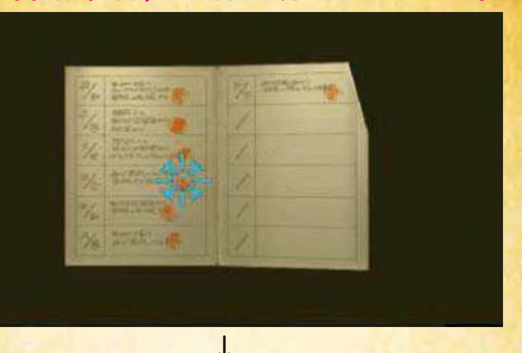
↓

疑问：ワトソン教授の《诊察票》…《证据》として要求するべきか?

↓

选择：要求する→获得新证据"诊察票"

本轮证言结束后，激活系统“3D调查”。



↓

3D调查：“诊察票”背后左上的折角，打开本子，调查内部记录→“诊察票”情报更新。

↓



3D调查：“ボ–イの名刺”背面→“ボ–イの名刺”情报更新。

军人声称自己目睹成步堂从背后对教授开枪的瞬间。然而根据死者的照片，子弹是从正面射进去的。实际上，军人与老人都没有看到关键性的瞬间。成步堂坚持当时还有一名女性在场。让人难以理解的是，军人与老人都一口咬定，并不存在这个人。

寻问

ソノヒグラシ「…左样。白き绅士は、あの食卓で、ひとり静かに食事を乐しんでおった。」

举证：诊察票

↓

疑问：…このビフテキを食べたと考えられる人物とはッ！

选择：それ以外の第三者

↓

疑问：检察官さん以外で、证人たちの《证言》を操作する“权力”を持つ人物とは…

举证：细长悟（29）

↓

疑问：给仕长『细长悟』…その“正体”を示す《证据》をな！

举证：ボ–イの名刺

亚内检察官拿出“病例”，说明被害者是看完牙医后才前往餐厅。可是拔牙后的被害者他只能喝水，无法进食，这说明当时桌上那份牛排属于别人。

亚双义认为两位证人受人控制。调查名片正面发现服务生的真实身分。被揭穿的细长刑警再次站在证人席上。案件发生后，细长刑警奉命让一名女性离开现场。裁判长当即要求检方传唤这位证人。

法庭②



同日 午前11时38分

大审院 被告人控室 伍号室

总算逼出了记忆中的那名女性，裁判出现转机。裁判即将继续，御琴羽交代女儿“寿沙都”前往大学。成步堂与坚信他无罪的好友亚双义再次回到法庭之上。

同日 午后12时9分

大审院 第贰号大法庭

新证人洁泽尔来到法庭，表示在事发当日，她与被害者同台用餐，亲眼目睹成步堂开枪杀人的瞬间。

寻问

～恐ろしくも悲しい光景～

ホソナガ『教授は、食事ができなかったので…ビフテキをひとつ、注文しました』

威慑：第2句证言。

↓

疑问：どうだ？成步堂。今の《证言》は…

选择：重要な意味がある→获得新证言

↓

ホソナガ『ビフテキは自分がいただき、教授とは炭酸水のグラスで干杯いたしました』

举证：现场写真

↓

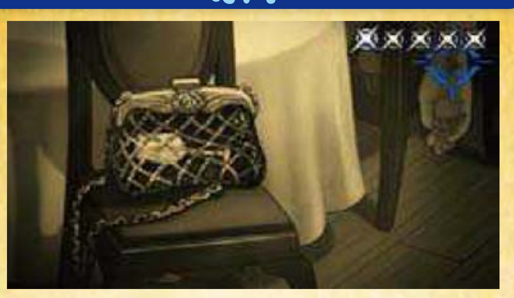
疑问：グラスを“手包”で持ち去った。そこに、《重要な问题》は…

选择：“手包”が问题→获得新证据“ハンドバッグの写真”

洁泽尔作证，当天她与被害者曾在餐桌上干杯。然而成步堂发现照片中的餐桌上只有一个玻璃杯。既然洁泽尔声称曾在用餐中与被害者“干杯”，那么另一个杯子为何消失？洁泽尔承认，是她偷偷把杯子放进小提包并带离现场。洁泽尔当天携带的是英国流行的镂空包，里头的物品一览无遗，不可能藏匿其他东西。

至此，似乎再无计可施。就连亚双义也感到无力回天。成步堂咬紧牙根，硬是从提包的照片上找出可疑之处。

寻问



疑问：ここに写っている、大きな“问题”とはなにか…《指摘》するようにッ！

指疑：照片右上方，死者手腕部的伤痕。

↓

疑问：被害者の“ヤケド”と、今回の事件を結びつける《证据》とは…！

举证：现场写真



↓

指疑：牛排铁板右侧的刻印。

↓

疑问：事件当日。手首に“ヤケド”をしたとき。ワトソン教授は…

选择：すでに死んでいた

死者的手部有可疑的烧伤痕迹，形状与牛排铁板的刻印完全一致，加上痕迹明显，推测至少压在上面烫了３秒。事发当日被害者并非发出惨叫，说明当时被害者很可能“已经死了”。若事实如此，当时坐在博士对面的洁泽尔不可能全不知情。

寻问

～被害者の“死”～

ジェゼ–ル「まあ…贵国の未熟な捜查では、新しい《证据》の提示など、ムリでしょうけど。」

威慑：最后1句证言。

↓

本次威慑结束后，激活系统“追问证人”。

↓

ジェゼ–ル「まあ…贵国の未熟な捜查では、新しい《证据》の提示など、ムリでしょうけど。」

威慑：最后1句证言。

追问：细长悟→获得新证据“炭酸水のボトル”

洁泽尔坚称自己对伤痕并不知情，用餐时被害者还活着，并且，遗体检查只查出枪击致死，而如此落后的搜查手段，不可能找出更多的证据。这出乎意料的是，细长刑警擅自从现场拿走了某些证物并加以保管。当他拿出死者享用过的那瓶“碳酸水”，洁泽尔顿时脸色大变。

成步堂推测被害者真正的死因是毒杀。可警方并未检测出有毒物质。又到了无计可施之时，御琴羽寿沙都赶到法庭，手中提着一个和风的小包。

法庭③

同日　午后1时14分

大审院 第贰号大法庭

裁判长允许寿沙都与成步堂交接“新证据”，那竟是洁泽尔的研究报告。

寻问

获得新证据“ジェゼ–ルのレポ–ト”。

疑问：この审理で“检讨”するべき新たな《证据》とは…！

举证：ジェゼ–ルのレポ–ト

↓

疑问：“手がかり”は、そろっているハズだ。あの《硝子瓶》。“猛毒”は…

选择：入っている

疑问：“猛毒”の混入した水を饮んだにも关わらず、この证人が无事だつた理由とは…！

举证：ジエゼ–ルのレポ–ト

↓

疑问：この《资料》…どの项目に、そなたの主张する“コタエ”があるのか！

选择：『特性』の项目

↓

疑问：なぜ。被害者だけが、《クラ–レ》によつて、命を落としてしまつたのか…？

举证：诊察票

洁泽尔的研究项目正好是某种南美狩猎民族使用的古老剧毒，会让目标全身麻痹，最终窒息而亡。这种毒药不曾在日本出现，不可能检测出来。洁泽尔优雅地喝下瓶中残留的液体，证明瓶中并无毒药。

然而这种剧毒必须“经由伤口”进入体内。被害者之所以在喝下后立刻死亡，是因为在“拔牙”后“留有伤口”。洁泽尔嚣张地夺过玻璃瓶并摔碎，然后指出被害当时背对餐桌，坐在餐桌对面的她不可能射中他的胸口。

寻问

疑问：ワトソン教授を击つた犯人を示す“手がかり”が…

选择：眠つている

↓



指疑：木盘上的鲜红血迹→获得新证据“ビフテキ皿”。

↓

疑问：教授の食卓の、ビフテキ。もう、他に《手がかりは》…

选择：《手がかり》はある

↓

疑问：被害者の食卓にあつたビフテキ…そこに隐れた《手がかり》とは！

3D调查：调查牛肉，掀开后发现下面的小判。

指疑：牛肉下的小判

成步堂回想案发时的一个细节，被害者背后的“牛排木盘”上留有血迹。那是正面中枪时所溅出的血。最后的希望就在细长刑警身上，他把现场所有的牛排及其木盘都保留了下来。

然而细长刑警从被害者餐桌上回收的木盘并无血迹。只有被啃咬得参差不平的牛肉与藏在下方的一枚“小判”。

寻问

疑问：ビフテキの下からあらわれた、小判。…その“持ち主”の名前は…！

举证：园日暮三文（67）

↓

疑问：园日暮老人の小判を盗み、ニクの下に秘匿した、憎むべきハンニンとは…！

举证：涡久丸泰三（38）

↓

疑问：证人、ジエゼ–ル・ブレツトのコトバの“ムジユン”を立证する《证据》とは！

举证：现场写真

↓

疑问：この事件の“真相”をアキラカにする最后の《证据》を手にしている人物とは！

举证：细长悟（29）

丢失“小判”的古董店老板与军人再次上庭。细长刑警告诉大家，最近一段时间，常常有富裕的客人在餐厅丢失贵重物品。显然，当时有可能实施盗窃的，就只有贫穷的帝国军人涡久丸泰三了。

由于军官工资过低，军人只得到餐厅行窃。他总是一边啃咬牛排，一边物色猎物。事发当日，再次得手的他在案件发生后把偷来的小判藏进自己的牛排下，再趁乱与隔壁桌的调换过来。细长刑警适才呈上的，并非教授那桌的牛排。当他呈上那盘沾染血迹的牛排，证实只有洁泽尔能行凶的同时，也给所有的疑问画上了句号。成步堂获得“无罪”判决。

同日 午后2时46分

大审院 被告人控室 伍号室

成步堂在裁判中揭开真相的出色表现，让亚双义坚信他拥有成为“律师”的潜质。只是由始至终，洁泽尔也没有说出杀害被害者的“动机”是什么。由于“领事裁判权”，凶手并未受到制裁，即将离开日本前往上海。结果，这场裁判真的只是她口中的“游戏”罢了。

在最后，亚双义郑重向成步堂表示自己有一个请求。这个时候的成步堂还不知道，这件事将改变他的整个人生。

第2话 友とまだらの纽の冒险

探侦①

1月9日 午前6时37分

蒸汽船アラクレイ号・船上

在驶往英国的蒸汽船“阿莱克雷号”上发生了一起离奇的密室杀人案件。名侦探“夏洛克・福尔摩斯”根据现场留下的信息，找到一名藏身在衣柜中的嫌疑人。而这名嫌疑人，竟然又是主人公成步堂龙之介。他从沉睡中醒来后，从寿沙都口中得知让他难以置信的事实——就在这个房间里，他的好友“亚双义一真”死去了。



调查

与スサト对话：亚双义の死、事件について、◆密航、◆ゆうべのこと

（注：带◆符号为对话后新出现的选项）

↓

疑问：ぼくが《无实》であることを立证する证据を…たたきつけろ！

举证：『アケルナ』の札

寿沙都告诉他，亚双义的尸体趴在地上，旁边是一瓶倾泻的墨水。在他的右手前方，还留有用墨水写下的一段俄文。房间惟一的出入口被重型门栓锁上，室内只有一个通风口与外间相连。简而言之，这个房间是一间密室，所幸成步堂被揪出衣柜时，柜门上贴着一张的纸条，他不可能亲自贴上封条。寿沙都勉强接受了他这个说法，决定与他一起对案件进行“调查”。

调查



调查：房间右侧的通风口、书桌上的日记、杂乱的书架、地上墨水写的文字、尸体旁的黑色痕迹

调查：趴在书桌上的福尔摩斯

↓

与ホ—ムズ对话：“名侦探”、亚双义の事件、◆2つの“事实” →获得新证据“现场写真”、◆さっきのスイリ→获得新证据“革命家の记事”、调べていたこと→获得新证据“亚双义の日记”

3D调查：“革命家の记事”背面→获得新证据“踊り子の记事”。

调查现场一些可疑之处后，书桌上出现一个怪人，自称“名侦探”的福尔摩斯一上来就准确无误地说中成步堂的心事，却做了一番让人哭笑不得的胡来推理。离去前，福尔摩斯把一份报纸与亚双义的日记交给成步堂。

调查

调查：房间内剩余的所有线索，调查过的线索会打钩。调查完成后房内出现另一名船员。

调查：进入房间的新船员

↓

与ホソナガ对话：特务指令、调查の《许可》

举证：亚双义の日记

↓

移动：船内・廊下

一名船员走进房内。他居然是在西餐厅枪杀案中大展身手的“细长刑警”。成步堂劝服细长刑警为他争取调查案件的机会，得以离开这个房间。

同日 午前7时48分

アラクレイ号壹等船室 廊下

调查

调查：走廊右侧的船员

与ストロガノフ对话：壹等船室区画、◆トナリの船室の客人、ゆうべのこと

↓

调查：走廊左侧的第二扇门、墙上的报警器



走廊也守着一名身材魁梧的船员“斯特罗加诺夫”。从他口中，成步堂得知亚双义隔壁住着一名贵客，然而奇怪的是，成步堂待在房内整整半个月，从没感觉到隔壁房有客人。船员坚称昨晚并没有出现任何异常，随即离去。大门紧闭的２号室内忽然传出惊叫，成步堂等人冲进房内。

同日 某时刻

アラクレイ号壹等船室 贰号室

调查

与ロイロット对话：ゆうべのこと

调查：衣柜里的福尔摩斯

２号室的西洋贵客“罗伊洛特”拒绝福尔摩斯的调查请求，无论成步堂如何询问，罗伊洛特都表示无可奉告。没办法，只好祭出“名侦探”这个绝招了。福尔摩斯不负众望，立刻指出这名绅士藏有２个秘密，被说中的罗伊洛特脸色大变。

共同推理

Topic 1 老人の正体

あなたは、そのハサミを使ってリッパなヒゲを切るトコロだった！

3D调查：人物背后那头漂亮的长发。

举证：キレイな金发

↓

あなたの正体を示す《证据》…それは…革命家の记事です！

举证：踊り子の记事

↓

Topic 2 犯した罪

あなたの“罪”…その《证》こそ、その旅行包なのです！

3D调查：放在桌子上的头冠。

举证：宝冠

↓

旅行包を开けられない《理由》…それは、その本棚の本に书かれている！

3D调查：书柜右边的告示“注意事项”。

举证：注意书き

成步堂揭穿此人正是新闻中失踪的15岁芭蕾舞者“尼克米娜”。她正逃往英国，随身携带着价值２万卢布的头冠。而且她违反了蒸汽船的规定，私自带小动物登船。

调查

与ニコミナ对话：ゆうべのこと、亡命、◆奇妙なこと、“トモダチ”

举证：亚双义の日记

尼克米娜称自己对昨晚隔壁房间的命案毫不知情。奇怪的是，新闻上报道尼克米娜在昨天失踪，她要如何登上这艘蒸汽船？旅行箱里被她称作“朋友”的宠物又是什么？对这两个问题，尼克米娜一味含糊其辞，试图蒙混过去。随后，她被船员带离房间。成步堂等人也被无情地赶了出去。

探侦②

同日 某时刻

アラクレイ号壹等船室 廊下

调查

移动：亚双义の船室

被赶出房间的成步堂无计可施，只得再度回到案发现场。

同日 **某时刻**

アラクレイ号 壹等船室 壹号室

调查

调查：房间左侧，站在衣柜旁的细长刑警。
与ホソナガ対话：トナリの船室、◆新しい情报→获得新证据“遗体检分记录”、名侦探のこと→获得新证据“床の痕迹”
移动：船内・廊下

细长刑警与他们交换情报。成步堂从他手中得到船医提供的“遗体检分记录”，得知亚双义的尸体并没有明显外伤，推测死因为“颈椎损伤”。另外，尸体旁的褐色痕迹经推敲，竟是亚双义常用的“鞋油”。

同日 **某时刻**

アラクレイ号 壹等船室 廊下

调查

调查：走廊右侧的福尔摩斯→获得新证据“航海日志”
移动：ニコミナの船室

走廊的福尔摩斯交给成步堂一本“航海日志”。昨晚2点后，航海日志上空白一片。照理说无论异常与否，船员每30分钟就得在日志上记录情况，空白一片反而证明2点后曾出现“异常状况”。并且，不光是成步堂，福尔摩斯与寿沙都也觉得今天睡醒后“脑袋一直隐隐作痛”。

同日 **某时刻**

アラクレイ号 壹等船室 贰号室

调查

调查：杂乱的书柜，椅子上打开的旅行箱、通风口

两人偷偷进入尼克米娜的房间进行调查。成步堂发现书柜与亚双义房内的一样，装饰品与书籍全部倾倒，他顺手把书柜整理好。就在这时，船内响起了巨大的警铃声，整艘船急速朝左倾斜。“紧急停船”的混乱后，成步堂吃惊地发现书架上的东西又一次全部倾倒，门上那把“重型门栓”居然也莫名其妙地锁上了。



探侦③

同日 **某时刻**

ニコミナの船室

调查

调查：房间左侧，挂在墙上的福尔摩斯。

由于“紧急停船”，成步堂二人偷偷跑进尼克米娜房间的事被抓个正着。尼克米娜与船员提议抓捕成步堂，无计可施的他只好再次祭出“名侦探”这个大杀器。

福尔摩斯自称破解了本案所有谜团。他认为日记中“斑纹绳子”是一条黄绿相间的蛇。随后，福尔摩斯向尼克米娜说出他的结论，尼克米娜脸色大变，看来名侦探的结论又一次命中了事件核心。

共同推理

Topic 1 侵入者の正体

…そう。事件を思い出せば、その小さいなムネが痛むのは、当然です。
3D调查：尼克米娜左手手背上的抓痕。
举证：ツメ迹のキズ

↓

あなたの“トモダチ”…それは、モチロン。ヘビだったのです！
3D调查：调查餐桌上的相框，再调查照片上的小猫。
举证：子ネコ

それは…もちろん。その、ヘビの抜けがらに间违いない!
3D调查：调查尼克米娜背后的“ヘビの抜けがら”后，名字变为“ネコじゃらし”。
举证：ネコじゃらし→获得新证据“ニコ＆ネコの写真”

↓

Topic 2 死に至る道

つまり、被害者の“死因”は…恐るべき猛毒が示しているのです!
举证：遗体检分记录

↓

そう! 遗体の痕迹を调べれば…死の“原因”は立处されるのです!
举证：床の痕迹

↓

被害者の命を夺った“证据”を…あなたは、旅行包に隐したのです!
3D调查：椅子后面的垃圾桶。
举证：クズカゴ

↓

疑问：この硝子の《钟》と、ニコミナさんをつなぐ“证据”…それは!
举证：ニコ＆ネコの写真

一轮吐槽与纠正过后，真相似乎渐渐浮出水面。尼克米娜的宠物“朋友”实际上是一只小猫，昨晚小猫忽然从通风口跳进隔壁房间，从尸体旁的鞋油痕迹看来，亚双义很可能被什么东西绊倒在地最终丧命。尼克米娜房内的粉色碎片正好能与命案现场的玻璃碎片组成一个装饰品，属于她的宠物小猫。

综上所述，本案似乎是一次“偶然的事故”，亚双义不幸被跳进房间的小猫绊倒，摔断颈椎而死。然而成步堂始终觉得哪里不对，他决定深究下去。

调查

疑问：被害者の《死》が、ただの“事故”ではないことを立证する“证据”をね!
举证：现场写真

↓

疑问：あれが、ただの“事故”ではなかったと立证する、もうひとつの“证据”とは!
举证：床の痕迹

事件疑点重重。亚双义是“立即死亡”，不可能留下信息。尼克米娜说她从未进入隔壁房间，又无法解释她房内为何有一半玻璃碎片。这一切都说明亚双义死亡时，现场肯定还有其他人存在。

此时，船员提出在事发当时，“重型门栓”从内侧上锁，除了成步堂，谁都不可能待在密室内。可实际上，使用外力让门栓上锁的方法，大家都已经见识过了。

调查

疑问：この部屋に残された、カンヌキをかけた方法を示す”痕迹”とは…!
指疑：书架。

↓

疑问：ゆうべ。この船で《紧急事态》が起こった可能性を示す“证据”とは?
举证：航海日志



疑问：现场に《第三者》がいた《痕迹》とは?
3D调查：斯特罗船员背后，上衣的下方有墨水痕迹。
举证：インキの迹

↓

疑问：ムラサキの《痕迹》の“正体”とは?
举证：现场写真

“紧急停船”不但能让书架上的东西全部倒下，也能让“重型门栓”自然上锁。只要按下外面的“报警器”即可。可这么大幅度的船体倾倒，不可能所有人都没有察觉。成步堂立刻想到“脑袋隐隐作痛”一事，很可能大家都服用了安眠药。昨晚，只有讨厌鸡肉而没有食用那道菜的亚双义是清醒的。而且，船员的上衣残留有紫色墨水痕迹，那

正是案发现场洒落一地的墨水。

无奈之下，船员只得承认昨晚确实曾与尼克米娜一起进入亚双义的房内。尼克米娜一口咬定她进入房间时，亚双义已经死了。

调查



疑问：この、《写真》の。なにが“不自然”だというのか…

指疑：握拳的左手。

↓

疑问：《三日月》は、どこから现れたのか?

3D调查：尼克米娜的右耳。

举证：ニコミナの右耳

↓

疑问：亚双义の视线の先にあったものは?

3D调查：床边的大衣柜。

举证：クロ–ゼット

人在摔倒时，理应双手张开准备支撑身体。然而亚双义的左手却紧紧握拳，攥着一个“三日月”形状的饰品，那正是尼克米娜丢失的右耳耳饰。证据确凿，昨晚尼克米娜见到亚双义之时，亚双义尚未身亡。

尼克米娜终于说出真相。昨晚找到小猫后，被亚双义认出真实身分。认为他打算通知警方的尼克米娜把他推倒在地，摔断颈椎而死。船员伪造现场，试图把一切罪行推在成步堂身上。

熟知亚双义为人的成步堂推测他最后只是看向“衣柜”。为了帮助这位可怜的逃亡舞者，亚双义想要叫醒柜子里的好友成步堂一起为她出谋划策。一个善意的举动，却引发了这次的惨案。

同日 午后7时14分

アラクレイ号 壹等船室 廊下

赴英留学的亚双义死去，寿沙都与成步堂理应折返日本。然而回想起亚双义内心对先进司法制度的向往与尚不为人知的真正目的，成步堂主动要求代替好友以“律师”的身分前往英国。最后，成步堂从寿沙都手中接过亚双义家代代相传的名刀“狩魔”，正式走上律师之路。

第3话 疾走する密室の冒険

法庭①

2月18日 午前9时21分

高等法院 首席判事执务室

调查

与ヴォルテックス对话：帝都・伦敦、司法留学生、◆留学の续行

↓

疑问：我が国の、もうひとりの《弁护士》。それは…

选择：任一选项

与ヴォルテックス对话：◆试验

↓

疑问：この、ムチャな《试验》。どう答えるべきだろう…!

选择：任一选项

移动：中央刑事裁判所

抵达英国首都的成步堂来到高等法院并申请代理留学的机会。沃尔特斯阁下决定给他一个测试的机会。一宗杀人案的裁判即将开庭，可并没有律师愿意为被告辩护。于是，在毫无准备的情况下，成步堂与寿沙都匆匆赶往中央刑事裁判所。

法庭②

同日 午前9时45分

中央刑事裁判所 被告人控室

寻问

疑问：え！、そ。それは…

选择：任一选项

开庭前，成步堂见到了本案的被告，大富豪“梅根达尔”。随即得知这场裁判的检察官是拥有“死神”异名的检察官“班吉克斯”，带着满心的忐忑，成步堂走进了法庭。

同日 **午前10时**

中央刑事裁判所 大法庭

班吉克斯检察官陈述案情。本案发生在3日前的晚10点左右，被害者是一名烧瓦工人。凶案发生在一辆正在疾驶的“乘合马车”上，凶器匕首深深刺入被害者体内。事发当时，车厢内只有两名乘客，分别是被害者与被告梅根达尔。并且，梅根达尔的皮手套上还留有血迹。随即，检察官传唤本案的3名目击证人：马车车夫、银行职员与制帽人。



寻问

获得新证据“遗体解剖记录”、“现场写真”、“被告人の革手袋”。

↓

证言：～目击したこと～

获得新证据“乘合马车”。

3D调查：“乘合马车”各处。注意细节，对之后的寻问会有所帮助。

↓

フェアプレイ「たしかに…ナイフが刺さってました！ボク。思わず、悲鳴を上げちゃって」

威慑：第4句证言。

获得新证据“凶器のナイフ”、“顾客帐簿”。



3D调查：先调查“顾客帐簿”正面的锁扣，打开账簿后调查里面的内容→证据“顾客帐簿”情报更新。

↓

威慑：剩余的所有证言。

↓

疑问：《最终弁论》…ぼくたちに残された、最后の“权利”…

选择：权利を主张する

事发当时，银行职员与制帽人坐在车顶的位子上，车夫边驱车前行，烦恼如此寒冷的夜晚却只有20便士的收入。证人从脚下的“天窗”看到车厢内被告忽然拿出小刀刺进身旁的被害者体内，制帽人随即发出尖叫。班吉克斯检察官还指出，梅格达尔是靠高利贷牟取暴利的恶人，被害者也是他的“客人”之一。

6名陪审员一致认为被告“有罪”。成步堂提出向陪审团做“最终辩论”的要求。

最终辩护



指出矛盾：2号陪审员与5号陪审员的主张。

指出矛盾：3号陪审员与6号陪审员的主张。

↓

疑问：证人たちは、それぞれ“违う”犯行の瞬间を目击した…か?

选择：あり得ない

↓

疑问：2人はそれぞれ违う犯行の瞬间を见ることは不可能でした。なぜなら…

举证：遗体解剖记录

4名乘客每人车费4便士，车夫的收益不可能是20便士。另外，坐在车顶的证人一人看到“被告持刀刺向旁边的人”，一人看到“被告举刀刺向躺在地上的死者”，显然是一个致命的矛盾。而且根据遗体解剖记录，死者身上只有一处刀伤。被说服的4位陪审员更改评决，让裁判得以进行下去。3名证人必须为这两个矛盾继续作证。

寻问

～いくつかの“ギモン”～

ベッポ「ええと。ワシは…その。刺したと…思いますです、ハイ。」

威慑：最后1句证言。

至「そうツゴウよく、刺した“瞬间”を见るなんて、あるワケないよなァ。」

追问：银行职员フェアプレイ

↓

疑问：『たまたま、犯行の《瞬间》が目に入った』…どうなんだろう?

选择：あるワケがない→追加新证言

↓

フェアプレイ「ナイフで刺したあとの、血にまみれたあの両手…忘れるものかッ!

举证：被告人の手袋

↓

疑问：彼が、ウソの目击证言をした“理由”を示す《证据》…

选择：《证据》はある

↓

疑问：この《证人》が、ウソの目击证言をする“可能性”を示す《证据品》とは…!

举证：顾客帐簿

车夫承认自己擅自提高车费，而且并未亲眼目睹杀人的瞬间。银行职员坚持自己看到了犯人“双手染满鲜血”的画面。可根据最初得到的“皮手套”，上头只沾有少量血迹。成步堂认为银行职员的目击证言有假，目的是让被告坐实杀人的罪名。然而被揭穿曾向被告借钱的事实后，银行职员仍坚持自己看到染血的双手，制帽人对此也有印象。看来，这并非谎言。

寻问

～本当に见たこと～

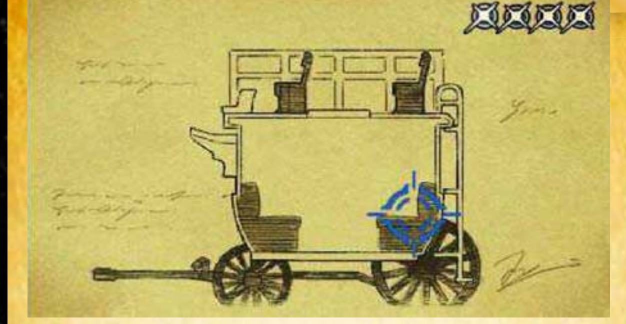
フェアプレイ「いずれにせよ。马车に、他の客がいたのなら、私たちに见えないハズがない!」

威慑：最后一句证言。

↓

疑问：《天窗》から、马车の中の客を“すべて见ることができた”…か?

选择：见えない可能性がある



疑问：《乘合马车》の车内…他に“乘客”が存在した“可能性”のある场所とは!

指疑：车厢后方的座位。

↓

疑问：证人たちの“死角”にあった座席。そこにいたかもしれない人物…

选择：心当たりはある

↓

疑问：马车の中…その《死角》となった席に座っていたと考えられる人物とは!

举证：コゼニー・メグンダル（48）

↓

疑问：メグンダルさん自身の《证言》…どうするべきだろう?

选择：要求する

实际上，3名证人都没有看到杀人的瞬间，但职员与制帽人清晰记得坐在死者身边的乘客，两手上沾满鲜血。成步堂认为事发当时，被告梅根达尔很可能坐在2人的“视野死角”中。车厢内应有“第三人”的存在，这个人的两手染满了死者的鲜血。

为此，梅格达尔上庭作证，然而他的证言才说到一半，法庭内忽然传出“砰”的一声巨响，大量白烟冒出，裁判长不得不宣布“紧急中断”。

法庭③

同日 午后12时52分

中央刑事裁判所 被告人控室

众人暂时离开法庭。据闻，警官们当场抓住一名意图逃跑的“少女”，恐怕那就是梅根达尔所说的“第三人”了。

同日 午后1时

中央刑事裁判所 大法庭

寻问

～事件と少女の关系～

威慑：所有证言。

↓

～少女が见た《事件》～

疑问：あの马车の“モノ入れ”の、中。どうだっただろうか…?

选择：カラではなかった

裁判继续，一名少女与梅格达尔同时站在证人席上。梅格达尔称在事发当晚，被惊醒的自己见一名男子倒在地板上，随即把他扶回座位，随即在座位下的置物箱发现了小偷“吉娜”。认为小偷与本案无关的被告“善良”地让她离去。

这番证言后，陪审团一致认为被告“无罪”，裁判似乎也该结束了。然而班吉克斯检察官提出异常状况：警方调查时，置物箱并非空无一物。成步堂肯定了他的说法。因为他这一举动，陪审员再次改动评决。

寻问

ジ－ナ「あの“隐れ场所”の中って、まっ暗で。本当に、な－んにも见えないんだ。」

威慑：所有的证言后，再次威慑第3句证言。

至「アタシ、暗いトコ、ニガテなの。闭じこめられちゃったみたいで。」

追问：メグンダル

↓

疑问：今の、ジ－ナさんのコトバ。どうだろう…?

选择：非常に重要→追加新证言

↓

ジ－ナ「だから、ずっと耳をすませてた。闻こえたのは、イビキだけだったけど」

威慑：新证言。

↓

疑问：どうだろう…今の、このジ－ナさんの《证言》は?

选择：ムジュンしている

↓

疑问：しかし。他にも『闻こえたはず』の“音”があった。それは…

选择：《人物》を提示

↓

疑问：彼女は、この人物に关する“音”を闻いていなければオカシイのです!

举证：三度烧きのモルタ－（54）

↓

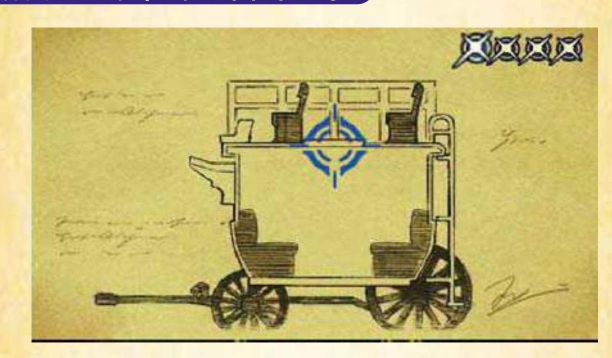
疑问：被害者が、马车の中に“现れた”。考えられる“可能性”は…!

选择：トビラ以外の场所から乘つた

↓

疑问：被害者は、いったいどこから马车に乘り入んだのか…!

指疑：马车的天窗部分。



事发当晚，吉娜躲在置物箱内。黑暗中她的听觉特别灵敏。然而她并没有听见被害者“走进车厢”的响动。成步堂认为，假设吉娜的证言是真实的，本案会出现一个“新的可能性”——被害者从天窗掉进车厢内。这个推测一旦成立，坐在车顶的两名乘客也会有杀人嫌疑。为了证明自身清白，银行职员与制帽人冲上了证人席。

寻问

～《告发》への反论～

レディファ－スト「《天窗》は、いつも闭まってます!ボクたちには、开けられませんッ!」

威慑：第4句证言。

至「あの《天窗》は、开かないんです!ボク。马车の中で、试しましたから!」

追问：最右边的ジ－ナ

↓

フェアプレイ「被害者が《天窗》から落とされたのなら。…《证据》を见せていただきたいッ!」



3D调查：调查“乘合马车”的门后可进入内部，调查上方的天窗，打开后调查血迹→“乘合马车”情报更新。

举证：乘合马车

↓

疑问：被害者が、《天窗》から马车の中に“落下”したことを示すのは…！

指疑：天窗上的血迹。

↓

疑问：この审理中。何者かが、あの马车に“血痕”をデッチ上げるのは…

选择：可能だった

↓

疑问：他に、不自然と思われる《痕迹》は、ございませんでしょうか…？

选择：心当たりがある

↓

疑问：この事件现场に“现れた”という、もうひとつの不自然な《痕迹》とは！

指疑：地板上的血迹。

↓

疑问：弁护侧の、最终的な主张は…

选择：任一选项

马车的天窗只能从车顶打开，上头留有些微血迹，地板更有一大滩血。这更坐实了被害者从车顶掉进车厢的假设。然而班吉克斯检察官坚称，在开庭之前，马车上并没有这些痕迹，很可能是被告趁乱捏造的证据。无论如何，由于证据不足，梅根达尔最终获得“无罪“判决。

同日 午后5时14分

中央刑事裁判所 被告人控室

尽管裁判获得胜利，却并未揭开事件的真相，成步堂心情十分复杂。梅根达尔草草与他道谢，随后被带走再对马车做一次检查。然而不久之后，马车上燃起熊熊大火。

第4话 我辈と雾の夜の冒险

侦探①

2月19日 午前9时47分

高等法院 首席判事执务室

调查

与ヴォルテックス对话：メグンダルの死、英国式法庭、新しい依赖

调查：站在不远处的刑警

与グレグソン对话：グレグソン刑事、事件のこと、◆死神

↓

移动：留置所

从沃尔特斯阁下处，成步堂又接了一个没有律师愿意接受的案子。所幸，这次他们有足够的时间去调查案情。

同日 某时刻

留置所 9号独房

调查

与ソ–セキ对话：夏目漱石、容疑、◆事件について、◆不思议なこと、◆アノシャ–ロック・ホ–ムズ

↓

移动：ブライヤ–ロ–ド

本案的被告是日本留学生夏目漱石。事发当时，他快步走在回家的路上，正当他要超过一名穿绿色外套的行人时，行人忽然倒下，吓得他直接跑回了家。翌日，他就被“名侦探”给揪出来了。

同日 某时刻

ブライヤ–ロ–ド

调查

与グレグソン对话：伦敦警视厅、事件について→获得新证据“现场の地图”、◆目击者、明日の裁判、◆ホ–ムズのこと

↓

移动：ホ–ムズの部屋

同日 午后12时53分

ホ–ムズの部屋

调查

与アイリス对话：アイリスのこと、『ワトソン』、さっきの“推理”、◆“ニッポン人”の事件

获得新证据“アイリスのカ–ド”。

两人从葛来森刑警口中得知案件的大致经过，甚至有一名巡警目睹了犯罪的瞬间，铁证如山。为了进一步了解情况，成步堂来到贝克街 221B，名侦探的同居人爱丽丝告诉他们，福尔摩斯已经前往被告家中进行调查。

侦探②



同日 午后2时38分

ブライヤ–ロ–ド

调查

举证：アイリスのカ–ド

移动：夏目漱石の下宿

同日 某时刻

夏目漱石の下宿

调查

调查：椅子上的老人

与ガリデブ对话：漱石のこと、◆あやしい下宿人、2日前の事件、◆漱石の部屋

↓

移动：夏目漱石の部屋

同日 某时刻

夏目漱石の部屋

调查

调查：桌子→获得新证据“古书店の领收证”

调查：房间右侧的福尔摩斯

与ホ–ムズ对话：漱石の“逮捕”、家主ガリデブ氏、ウス暗い部屋

↓

移动：大家ガリデブの部屋

同日 某时刻

大家ガリデブの部屋

调查

调查：房间右侧，窗边的福尔摩斯

在夏目的住所，两人遇到一对明显有所隐瞒的家主与女仆，多方试探却没有结果。之后，成步堂找到了名侦探。福尔摩斯称自己只是为警方找出“事发当晚从现场逃走的男子”，并未断言夏目就是“凶手”。之后，成步堂再次回到那对可疑主仆面前，与名侦探一起找出他们所隐瞒的事实。

共同推理

Topic 1 暴君の正体

ここで猛威を振るった《猛兽》の正体。それを示すのは狮子の像なのです！

3D调查：狮子后面的相架，然后调查照片上的“ガリデブ夫人”。

举证：ガリデブ夫人

↓

あなたの、そのポッケ…そこに、消えた《猛兽》の“手がかり”がある！

3D调查：女仆左手无名指的戒指。

举证：结婚指轮



Topic 2 暴君の猛威

あなたの、キョ–レツな“痛み”…

ほおづえが、ハッキリ示している！

↓



3D调查：军人脸上的掌印。

举证：ビンタの迹

↓

そう！あなたが受けた“痛み”…その原因は、请求书の束が示している！

3D调查：书签“しおりのカ–ド”，调查后名字更变为“恋文”。

举证：恋文

↓

《绒毯》を无残なスガタにしたもの。それを示す证据は、洋果子の塔です！

3D调查：桌子上的烛台。

举证：烛台

↓

移动：留置所

两人根本不是主仆，而是一对夫妻。事发当时，两人在这个房间发生争执，愤怒的夫人朝退役军人乱扔东西，最终引起小型火灾。争吵中，军人所喜爱的书籍《狮子王物语》也不见了踪影。不过，这件事与案件似乎毫无关联。时至黄昏，也到了决定是否为夏目辩护的最后时刻了。

同日 午后6时31分

留置所 9号独房

调查

与ソ–セキ对话：咒われた裁判、◆《死神》の事实、咒われた下宿、◆“信じる”理由

因为上一个案件而感到迷茫无措的成步堂最终还是下定决心，相信眼前这个同胞“无罪”，站在辩护席上为他而战。

法庭①

2月20日 午前9时23分

中央刑事裁判所 被告人控室

开庭在即，成步堂需再次面对拥有“死神”异名的班吉克斯检察官。这是他第二次正式上庭，也是第二次与他对决。

同日 午前10时

中央刑事裁判所 大法庭

寻问

获得新证据“事件资料”、“凶器のナイフ”。

↓

～漱石を逮捕した理由～

获得新证据“现场写真”。

グレグソン「“荷物”というのは、古书で…古书店からの归りだったようです。」

威慑：最后一句证言→“现场の地图”情报更新。

↓

疑问：今の证言。古书店について、中でも最も重要な情报は…

选择：古书店の店名→追加新证言

↓

グレグソン「古书店《ブルボン屋》は、被告人の行きつけの店だったようですね。」

举证：古书店の领收证→“现场の地图”情报更新

疑问：《ボルブック古书堂》から、下宿へ戻ると、かならず现场を通る…
选择：异议を申し立てる

案情陈述中，成步堂得知被害者被小刀刺伤后并未身亡，只是昏迷未醒。3 天前傍晚 5 点左右，身穿绿色外套的被害者走在人行道上，被告忽然接近并从背后刺伤她，丢下刚从古书店购买的书籍后逃离现场。然而葛来森刑警所说的古书店与被告夏目实际上去的书店并不相符，成步堂认为在事发时，被告说不定绕了远路，并未接近事发现场。然而夏目本人记不清当时的路线，照常理看也没有绕路的理由。此时，陪审团认为证据确凿，一直做出“有罪”评决。

最终辩论

5ゴウ「なんでもいいから、终わらせてくれよ！ 今日のシゴト、早く决めてえのよ！」
威慑：5号陪审员的主张→更改主张。
↓
指出矛盾：3号陪审员与5号陪审员的主张。
↓
6ゴウ「《ボロブック古书堂》は…よい店じゃ。《ブルボン屋》は…そうでもないじゃ。」
威慑：6号陪审员的主张→更改主张。
↓
指出矛盾：2号陪审员与6号陪审员的主张。

从 5 号陪审员口中得知，事发当天路上正好在做个小工程，这就成了夏目绕路的正当理由。而身穿绿色外套的 6 号陪审员当天也在绕远的那条路上行走并摔了一跤。成步堂指出，说不定被告夏目那天所看到的并非被刺的被害者，而是偶然摔倒的 6 号陪审员。4 名陪审团更改评决，裁判继续。

随即，班吉克斯检察官传唤本案关键的“目击证人”，正是葛来森刑警提到的巡警及其妻子。

寻问

～目击したこと～
威慑：所有证言→追加新证言。
↓
ローラ「それに。ハンニンが落とした4冊の古本の『题名』も、バッチリ觉えてるし。」
举证：现场写真
↓
疑问：被告人が、4冊の本を落としていないことを示す《证据》とは…！
选择：古书店の领收证→获得新证据“现场写真②”、“4冊目の本”
3D调查：“4冊目の本”背面烧焦的痕迹。→“4冊目の本”情报更新。

夫妻俩作证，当晚他们准备前往餐厅庆祝结婚纪念日，路上目睹被害者忽然倒地，随后被告匆忙逃离现场。妻子甚至清晰记得当时掉落的 4 本书的书名，可根据古书店的收据，当时被告身上理应只有 3 本书。对于成步堂的质疑，班吉克斯检察官提交了新的照片与第 4 本书，并推测它是属于被害者的。

寻问

疑问：ここは…どうするべきだ。成步堂龙ノ介…！
选择：异议を申し立てる
↓
疑问：まだ检讨されていない、重要な“手がかり”が眠る《证据品》とは！
举证：4冊目の本
↓
疑问：この、4冊目の本…そこに残された、重要な“手がかり”とは！
3D调查：背面烧焦的痕迹→“4冊目の本”情报更新。
指疑：烧焦的痕迹。
↓
疑问：…この本の“痕迹”から导き出される、重要な《事实》とは！
选择：この本の持ち主
↓
疑问：この、无残に烧けコゲた本の“持ち主”とは…何者なのか！
举证：ジョン・ガリデブ（46）

辩方坚持认为还有一件需要讨论的“证据”，那就是“第４本书”。这本书背后有明显烧焦的痕迹，成步堂认为这本书并不属于被害者，而是退役军人加里德布的所有物。正好４号陪审员就是加里德布夫人，成步堂怀疑书籍在军人夫妇争吵时被扔出窗外，最终到了案发现场。这一推测激怒了整个陪审团，陪审团再次做出一致“有罪”的评决。

法庭②

最终辩护

6ゴウ「そういえば…最近。ウチでも火事があって、カゼをひいちまったわ。」

威慑：6号陪审员的主张→更改主张。

↓

指出矛盾：3号陪审员与6号陪审员的主张→更改主张。

↓

3ゴウ「オバサンが本を投げたとき、窗が开いていた…たしかに、あり得るな。

威慑：3号陪审员的新主张

至「火事だったら、どんなにサムくても部屋の窗はもう、全开にしたでしょうね。」

追问：4号陪审员→更改主张

↓

4ゴウ「たしかに。あのとき、窗は开いてたわ。そんなのすっかり、忘れてたわねェ。」

威慑：4号陪审员的新主张。

至「本の《题名》どころか。それが、“本かどうか”すら、关系ないから。」

追问：5号陪审员→更改主张

指出矛盾：2号陪审员与5号陪审员的主张。

↓

疑问：あのとき。ガリデブさんの部屋から移动した『もうひとつのもの』とは…

举证：凶器のナイフ

陪审员们的主张证实了在发生火灾时，人们会下意识地打开窗户。而且女人发飙时根本不会在意手上的究竟是什么。事发当时，加里德布家很可能不光丢失一本书，还扔了凶器小刀出去。然而问题又出现了，被害者当时手上正“拿着”第４本书，就算书本能飞越大道，也不该飞进被害者手中。对此，巡警夫妻再次对现场情况做出证言。

寻问

证言：～パット巡查の报告～

パット「ガリデブ夫妻は、无关系ですッ！伦敦警察の巡查として、断言します！

威慑：第１句证言→获得新证据“警察证”。

↓

パット「なぜならば！あの部屋の窗は”跳ね上げ式”だから…であります！」

威慑：第2句证言。

至「ボク。きのう、お手伝いをしたんです。この事件の捜查を」

追问：妻子ロ–ラ→“事件资料”情报更新

↓

威慑：剩余所有证言→追加新证言。

↓

ロ–ラ「あたし。目には自信がありますのよ！…ちょっと“方向オンチ”だけど。」

威慑：新证言。

至「よく、待ち合わせ场所を间违えて、パットに怒られてしまうんです。」

追问：巡警パット→追加新证言

↓

ロ–ラ「あのとき…落とした花束のせいで、あたし。道に迷ってしまったケド。」

威慑：新证言→获得新证据“プレゼントの花束”。



巡警作证道，加里德布家的窗户是“上悬式”，就算有东西扔出窗户，也会碰到窗玻璃而垂直下落，根本不可能飞到马路对面的人行道上。然而一个新的事实也在证言中浮现，事发那条大道正好是管辖范围的边界线，加里德布家侧属于证人巡警的管辖范围。加上妻子丢下的“花束”正好在加里德布家的窗户下方被发现，成步堂怀疑，案发现场是否曾被移动。

寻问

パット「现场からは、片时も目を离していません！なにひとつ、异常はありませんでした！」

举证：プレゼントの花束

↓

疑问：事件の起こった步道に、《伪装工作》をしたと考えられる人物とは…！」

举证：パトリック・オマ－リ（23）

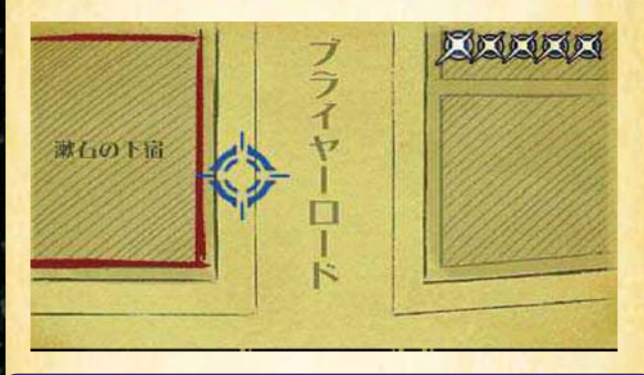
↓

疑问：パット巡查が、《伪装工作》によって隐そうとしたもの。…それは！

选择：被害者が刺された场所

↓

疑问：贵公の“主张”…あの夜、事件が起こった、本当の《场所》とは！」



指疑：指出“漱石の下宿”侧的路边。プライヤ－ロ－ド西侧。

↓

疑问：オマ－リ巡查の“所业”。その动机を示す《证据品》とは！」

举证：プレゼントの花束

↓

疑问：この事件の“犯行”が可能だった、もうひとりの《人物》とは…！」

举证：ジョ－ン・ガリデブ

为了能与心爱的妻子度过结婚纪念日，巡警下意识地欺骗了妻子，称案发现场并不在他的管辖范围内，随后，他把案发现场“移动”到大道对面。

巡查坦白,案发现场确实在加里德布家旁。他忠实地再现了现场，被害者手上本就拿着第四本书。庭审至此，情势出现极大的变化。成步堂指出本案新的嫌疑人，有可能抛出凶器的正是坐在陪审席上的 4 号陪审员“加里德布夫人”。检方要求夫人出庭作证，其丈夫老兵加里德布也自愿一同站在证人席上。

寻问

证言：～ガリデブ夫妇战记～

ジョ－ン「一方。ワタシめは、この人めがけて手当たりしだい、投げつづけました。」

威慑：第三句证言。

至「パンやら、キャベツやら、ニンニクやら、タオルや、スポンジや、ナプキンや…」

追问：ガリデブ

疑问：今の、ガリデブさんの《证言》…どうなんだろう）

选择：重要である→获得新证据“パイプ”



3D调查：“パイプ”烟斗内部→获得新证据“金属のカケラ”。

↓

ガリデブ「凶器のナイフが、ウチのものならば…《证据》で、立证していただきたい！」

举证：金属のカケラ

↓

疑问：この、小さなカケラとともに、事件の“真实”を示す《证据》とは！

举证：凶器のナイフ

老兵虽记不住夫人具体投掷了什么，但在争执中，他的烟斗被投掷物击中并摔断。成步堂在烟斗内发现了一小截金属碎片，正是刺伤被害者的凶器小刀尖部，证明了被害者身上的凶器正是来自加里德布家，然而仍无法解释垂直下落的小刀为何会刺中被害者的背部。若无法解决这个致命的矛盾，此前的一切努力都将告废。

寻问

疑问："落下"したナイフが、被害者の背中に刺さった理由を说明する《证据》とは！

举证：4册目の本

真相大白，被害者行走在大道上，忽然从上方掉下一本书籍，弯腰捡起的瞬间，下落的小刀残忍地刺入她的背部。由于朦胧的雾气，走在被害者后方的被告与目击证人巡警夫妇都未能察觉下落的小刀。由无数"偶然"构造而成的悲剧，正是这个事件的"真相"。

获得"无罪"判决后，夏目万分感谢成步堂的协助。他即将返回日本，带着一年来积累的文学研究，再在故乡用自己双手创作新的小说。而正为住宿而烦恼的成步堂二人也正式搬进了福尔摩斯家的阁楼，建立自己的"律师事务所"。

第5话 语られない物语の冒险

侦探①

4月15日 午前9时13分

成步堂法律相谈所

调查

与スサト对话：电报のこと、漱石のこと、◆死神

移动：ホ–ムズの部屋

上一个案子结束后，风平浪静的日子一天天过去，直到这一天早晨，接到一封电报的寿沙都显然有些不对劲，却对具体内容缄口不提。

同日 某时刻

ホ–ムズの部屋

调查

与ホ–ムズ对话：死にたくなる理由、なくなった机械、◆质屋の使い方

调查：房间中部的アイリス

与アイリス对话：ワガハイ

↓

调查：房间左侧椅子上的琴（バイオリン）

调查：房间中部的アイリス

与アイリス对话：◆取り违え

移动：ハッチの质屋

早餐正要开始，夏目漱石留下的猫从奇怪的小门走进，原来是爱丽丝为其发明了可以随时制作猫用小门的机器。至于名侦探，不知为何忽然无法拉奏出美妙音乐，露出一副死气沉沉的样子。最后众人发现，福尔摩斯从"当铺"赎回的根本不是小提琴，而是"中提琴"。得知真相的福尔摩斯立马振作起来，催促成步堂一起前往当铺找个说法。

同日 某时刻

ハッチの质屋

调查

与ハッチ对话：バイオリン、◆未发表原稿、质屋のこと、◆自动犯行记录装置

调查：所有可调查的位置

与ジ–ナ对话：ジ–ナと《质屋》

调查：柜台前的ハッチ

↓

与ハッチ对话：《圆盘》について、ジ–ナのこと、◆新しい"质草"

与ジ–ナ对话：绅士の"告发"、◆证据、◆合言叶

↓

调查：柜台旁的英国绅士

与英国绅士对话：绅士について→获得新证据"自鸣琴の圆盘"

3D调查："自鸣琴の圆盘"背面的纸条→"自鸣琴の圆盘"情报更新。

在大英帝国，当铺除了换取金钱，还充当了类似"银行"的保管功能。无论什么东西都可以放在当铺保管两个月，只需交还本金与利息即可赎回。为了协助老板防盗，福尔摩斯为其设计了一款"自动犯罪记录装置"，每30分钟自动拍摄一次柜台与货柜。

马车枪杀案中的证人小偷吉娜走进当铺并赎出一件外套。她从外套的口袋摸出一个自鸣琴的“圆盘”打算继续典当。此时，一名英国绅士指控吉娜这是偷窃行为。当铺老板认为他才是那件高档外套的所有人。

吉娜愤怒地扑向英国绅士，圆盘割伤了绅士的手。成步堂调查发现，圆盘背面竟贴着一张“给梅根达尔”的纸条。梅根达尔不就是马车案中的被告吗？名侦探大显身手，揭穿英国绅士的真正目的。

调查

调查：画面右侧的ホ–ムズ

↓

疑问：名探偵の《スイリ》…どうする！

选择：《スイリ》を闻く

调查

Topic 1 谜の绅士の目的

この店へキミを导いたのは、最初からその店员募集の广告だったのだ！

3D调查：广告纸的背面“走り书き”，写有小偷ジ–ナ与当铺的情报。调查后变为“ジ–ナの人相书き”。

举证：ジ–ナの人相书き

↓

そのステッキの“ムジュン”…それはモチロン、石突きだね。

3D调查：拐杖顶端“ステッキの头文字”。

举证：ステッキの头文字

↓

今、隐したステッキのニギリこそ、疑问を解く《カギ》なのさ！

3D调查：肩膀上的“破れた缝い目”。

举证：破れた缝い目

↓

Topic 2 巨大な犯罪

その“方法”は…今。キミが见た回览板が、ハッキリ示している！

3D调查：回栏板旁边的小本子“ハッチのメモ”。

举证：ハッチのメモ

↓

キミが、それを狙う“秘密”は…その绘はがきに描かれているのさ。

举证：自鸣琴の圆盘

↓

疑问：ど。どうする…

选择：任一选项

共同推理后得知谜之绅士的真正目的是夺取吉娜今天赎出的典当品，非法回收梅根达尔的“遗物”。从典当证明可知２个月前，马车案发生的同一时间，梅根达尔典当了这件外套。

阴谋暴露的谜之绅士举起了枪，要挟成步堂交出那枚圆盘。就在此时，葛来森刑警及其属下赶到现场，谜之绅士见势不妙逃之夭夭。随后，刑警以回收证物为名，带走了那个染血的圆盘。

探偵②



同日 某时刻

ベ–カ–街

调查

移动：ホ–ムズの部屋

同日 午后3时46分

ホ–ムズの部屋

调查

与アイリス对话：ジ–ナのこと、アイリスとホ–ムズ、◆アイリスのパパ

与ホ–ムズ对话：“圆盘”のこと、◆刻まれた音乐、メグンダルの事件

当铺闹剧告一段落，吉娜最终得到了那件外套。福尔摩斯邀请众人一起用晚饭。当晚，众人得知福尔摩斯把爱丽丝的某份原稿交给当铺“保管”。不知为何，寿沙都竟知道这篇不曾面世的小说的题目。



同日 午后9时34分

成步堂法律相谈所

调查

与アイリス对话：原稿のこと、バスカビル家の犬

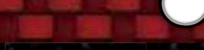


调查：房间右侧的吉娜。

与ジ—ナ对话：ジ—ナの两亲、ホ—ムズのウソ

当晚，除福尔摩斯外，其余四人聚在事务所聊天。吉娜认为福尔摩斯已经把那份原稿高价出售，如今不过是在欺骗爱丽丝罢了，只要去当铺查看便知真假。

深夜时刻，当铺发生命案。在从内侧上锁的保管库里，和蔼的当铺老板背部中弹倒地。不远处是昏迷的吉娜，她的手里握着老板的手枪。赶到现场的名侦探也腰腹中弹，入院治疗。



探侦③

4月16日 午前6时21分

成步堂法律相谈所

调查

与アイリス对话：质屋のこと、ホ—ムズのこと、◆击たれたホ—ムズ、寿沙都のこと、◆ジ—ナの逮捕

移动：圣アント—ルド病院

早晨，成步堂回到家中，这才对等待了一整晚的爱丽丝说出昨晚发生的事。得知福尔摩斯受伤、吉娜被捕的事实，爱丽丝虽感到不安，但还是振作起来，决定与成步堂一同调查事件的真相。

同日 某时刻

圣アント—ルド病院3号病室

众人特地来医院探望，却得知福尔摩斯正进行大型手术，无法会面。

同日 某时刻

留置所13号独房

调查

与ジ—ナ对话：弁护のこと、事件について、◆ウソつき→获得新证据“白いネコの写真”

3D调查：调查“白いネコの写真”的背面后，证据更名为“预かり证（外套）”。

↓

移动：ハッチの质屋

同日 某时刻

ハッチの质屋・店内

调查

与グレグソン对话：搜查について、ホ—ムズのこと、アイリスのこと、◆传えておくこと

移动：首席判事执务室

同日 某时刻 首席判事执务室

与スサト对话：归国、ジ—ナの裁判

移动：留置所

成步堂试图调查案发现场，却遭葛来森刑警阻拦，并通知他们前往首席判事执务室接回与沃尔特斯阁下会谈的寿沙都。赶往首席判事执务室后，成步堂与爱丽丝得知寿沙都的父亲病重，明天大早就得离开大英返回日本。寿沙都希望以“法务助士”的身分尽最后一份力，提议一起前往留置所，劝说坚称自己是个“骗子”且始终不愿接受辩护的吉娜。

同日 某时刻

留置所13号独房

调查

与ジ–ナ对话：2カ月前の裁判、◆“见たこと”、◆“闻いたこと”、◆事件“发见”后、◆メグンダルの条件→获得新证据“ジ–ナの依赖状”

在寿沙都的逼问下，吉娜说出了 2 个月前马车案的真相。当时，梅根达尔与被害者烧瓦工人一起上车，随后一直交谈。被揪出置物箱时，吉娜清楚看见地上有一张自鸣琴的圆盘。慌张的吉娜被梅根达尔拉着坐在烧瓦工人身边，不知不觉中，她的手上染满了鲜血。之后坐在车顶的乘客前去报警，梅根达尔又收买车夫驶往附近的当铺，把叠好的外套典当。最后，梅根达尔威胁吉娜保密，与她对好口供，并交代她保管外套的典当证明。若两个月的保管期过去后，梅根达尔仍未向她拿回那张证明，就替他交付利息，延长保管期。

看着愧疚的吉娜，成步堂只要求她在“辩护委托书”上签字。无论是否为她辩护，成步堂也想调查事件的真相。得知福尔摩斯危在旦夕的吉娜也终于让步，在委托书签下自己的名字。

探侦④



同日　午后1时26分

ハッチの质屋

调查

调查：日历上的弹痕→获得证据“血液判别标本”、柜台

与アイリス对话：2枚の写真の秘密、◆立体に见える仕组み、◆立体写真の见かた→获得新证据“白いネコの写真②”



3D调查：“白いネコの写真②”背面血迹，情报更新并更名为“预かり证（外套）”。

举证：预かり证（外套）

↓

疑问：じつは。この血の“持ち主”がわかる…とか!

选择：じつは、わかる。

↓

疑问：…この“血”の持ち主。その《名前》は、おそらく…

选择：三度焼きのモルタ–→“预かり证（外套）”、“血液判别标本”情报更新

↓

调查：保管库门前

移动：ハッチの质屋・保管库

众人再次前往案发现场并进行调查。爱丽丝拿出一样新发明，配合福尔摩斯研发的血液药剂，能够让同一人的血液呈现相同的颜色。成步堂成功在日历上取得出处不明的“绿色血样”。随后他们在柜台发现了“外套”的典当证明。众人推测，上头所沾染的“紫色血样”来自马车案中的死者，烧瓦工人“莫尔塔”。

同日　某时刻

ハッチの质屋・保管库

调查

与グレグソン对话：现场の状况、ホ–ムズのこと

举证：预かり证（小箱）

与グレグソン对话：◆2枚目の预かり证

↓

调查：地上的血迹→证据“血液判别标本”情报更新、红色箱子→获得新证据“アイリスの原稿”、地上的手枪

↓

移动：留置所

保管库从内侧上锁，案发时室内只有被害者与吉娜。地上的血迹为来自死者的“蓝色血样”；被打开的红色箱子里存放着爱丽丝的原稿《巴斯卡比尔的猎犬》；手枪惟

——枚子弹已经发射。葛来森刑警告诉他们，藏在梅格达尔那件外套里的另一张写着“小箱”的典当证明已经过了保管期限，理应被陈列在店面的柜子上。此时已至黄昏，众人回到留置所，再次确认吉娜的辩护事项。

同日 **午后5时41分**

留置所13号独房

调查

与ジ–ナ对话：调查の结果、弁护の依赖
举证：アイリスの原稿
↓
与ジ–ナ对话：◆アイリスの原稿、◆侵入の目的
举证：预かり证（外套）
↓
与スサト对话：2カ月前の真相、◆弁护士の武器
↓
疑问：ぼくの最后な“コタエ”は、つまり。ジ–ナさんを信じるか、どうか…
选择：ジ–ナを信じる

成步堂指出吉娜昨晚潜入当铺保管库的目的并非偷窃，而是为了替不安的爱丽丝确认福尔摩斯究竟有没有欺骗她。对话中，成步堂注意到吉娜那件外套的衣袖部分沾有血迹，经检测，外套上出现大量“紫色血样”，与马车案死者烧瓦工人的血迹一致。

梅格达尔外套上的自然是刺杀烧瓦工人时飞溅回来的血迹。马车案的真凶正是梅格达尔，成步堂却为他辩护获得“无罪”判决。尽管如此，成步堂依旧坚信吉娜是“可信之人”，并打动吉娜正式成为她的辩护律师。

离开留置所前，众人发现葛来森刑警一直在旁，并从他口中得知高等法院发生了某个“紧急事态”。

同日 **午后11点13分**

成步堂法律相谈所

调查

与スサト对话：“归国”、明日の出发、最后の仕事

在离开大英前，寿沙都把2个月前的马车案资料整理成册，交到成步堂的手中。明明如此优秀，寿沙都却称自己并非“合格”的法务助士。看着寿沙都离去的背影，泪水模糊了成步堂的视野。

4月17日 **深夜**

圣アントールド病院3号病室

寿沙都与苏醒的名侦探进行秘密对话，委托福尔摩斯在“关键时刻”做出某个行动。

法庭①



4月17日 **午前9时32分**

中央刑事裁判所 被告人控室

调查

获得新证据“本日の新闻”。
3D调查：“本日の新闻”背面，→“本日の新闻”情报更新。

开庭当日早上，伦敦下起倾盘大雨，爱丽丝带来这天的报纸。报纸上写有政府“机密通信”的电报情报遭间谍偷窃并流出海外的重大案件。

4月17日 **午前10时**

中央刑事裁判所 大法庭

寻问

获得新证据“遗体解剖记录”、“现场写真”、“事件现场の上面图”、“ハッチの拳铳”。

班吉克斯检察官陈述案情。被害者从背后中枪并立即死亡，子弹遗留在尸体内，方向微微朝上，证明开枪者比被害者身材矮小。从现场俯视图来看，凶案现场保管库只有一扇门，事发当时处于上锁状态。密室内只有被害者与被告吉娜二人，吉娜手握手枪昏迷在地。随后，检方传唤“目击证人”恶党兄弟“涅米”、“达利”以及葛来森刑警上庭作证。

寻问

～事件当夜の不法侵入～

ネミー「ナニもしてないし、盗んでもいないぜ！ただ静かに、その质屋を后にしたのさ。」

威慑：最后一句证言→获得新证据“ティンピラーの拳铳”。

↓

疑问：この者たちが、あの夜。质屋で发炮したことを示す《证据》とは…！

举证：血液判别标本

↓

疑问：あの者たちが质屋で发炮したことを示す《标本》とは！

举证：标本第1页，“キミドリ”血样→获得新证据“店内记录写真《ジーナ》”

恶党兄弟声称潜入与逃离的过程中并未作出任何异常举动，可实际上，他们正是朝福尔摩斯开枪的犯人。警方成功抓捕二人时，他们携有一把只发射过一发子弹的手枪。因此揭穿他们伤害福尔摩斯的恶行，却也正正说明他们无法射杀被害者。不光如此，当铺内的“自动犯行记录装置”也拍摄到被告吉娜举着手枪，与被害者对峙的一幕。决定性的证据使陪审团一致认为被告“有罪”，成步堂只得申请“最终辩论”。

最终辩论

2ゴウ「メイドとして、目ざわりなゴミはさっさとかたづける…それだけですの。」

威慑：2号陪审员→更改主张。

↓

指出矛盾：2号陪审员的新主张与6号陪审员→获得新证据“店内记录写真《事件后》”。

↓

5ゴウ「ワタシの、この考え。いっそデンパに乘せて、世界に届けたいですわ。」

威慑：5号陪审员。

至「アタクシに言わせれば。ちゃんちゃらオカシイってワケ。」

追问：3号陪审员

↓

疑问：なるほどくん。持ってないの？“立体的”に见られそうな写真！」

选择：持っている

举证：店内记录写真《事件后》、店内记录写真《ジーナ》

↓

疑问：…どう？なるほどくん。うまく见えたかな？《立体的》に。」

选择：任一选项

↓

疑问：この写真に写った、わずかな“ズレ”。それを作り出したのは、何者なのか！」

举证：タリー・ティンピラー或ネミー・ティンピラー→获得新证据“ステレオスコープ”

利用立体视镜，成步堂发现事件前后的两张照片并非完全相同，桌面的物品明显上浮。咋看不差分毫的桌面上，实际却出现细微的变化，说明在两张照片间隔的30分钟里，有人动过桌上的东西。根据对峙的照片，被告举枪要挟被害者打开保管库的门，自然没有必要去动桌面的东西。能移动桌上物品的人，自然只有当时潜入当铺的恶党兄弟。揭穿证人藏有秘密后，4名陪审员改变评决，让裁判继续下去。

法庭②

寻问

～事件当夜の不法侵入②～

ネミー「突然、銃声がして…思いっきり机の上のものをブチまけちまったんだぜ」

威慑：第2句证言。

至「そりゃア、もお…そうなんだぜ！静けさの中、いきなりパアン！だし。」

追问：グレグソン刑警→增加2句证言

↓

ネミー「あの店主。拳铳を手にしていたんだから、叫ぶ前に、さっさと击てば良かったぜ。」

举证：现场写真

↓

疑问：证人たちが再现した、犯行の瞬间。…ここに潜む“ムジュン”とは！

举证：现场写真

恶党兄弟作证称自己当时听见被害者与吉娜争执的过程。枪声响起时，被害者握着手枪。可根据现场照片来看，被害者的手枪理应在被告手里。而且在争执过程中，被害者不可能背对吉娜，这与来自背后的致命枪伤相矛盾。尽管如此，恶党兄弟仍坚称“亲眼看见”被害者持枪。说明当时恶党兄弟曾与死者会面。

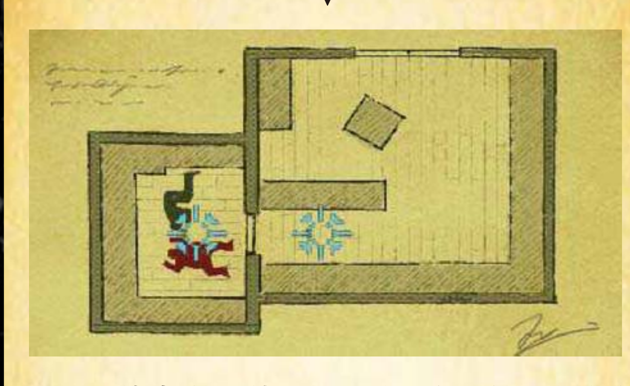
寻问

～被害者との遭遇～

疑问：ハッチさんを击つコトができたのは…ジ–ナさんだけだったのか?

选择：他にもいる

↓



疑问：被告人の他に、犯行が可能だと言うなら。その者は、どこから发炮したのか…?

指疑：保管库门外。

↓

疑问：被害者はどこで击たれたのか?

指疑：保管库门内。

↓

疑问：その时。《保管库》の内侧からカギをかけたと考えられる"人物"とは!

举证：ジ–ナ・レストレ–ド（17）→获得新证据“自鸣琴の圆盘”

3D调查：“自鸣琴の圆盘”上的血迹，经检测为“绿色血样”→“自鸣琴の圆盘”、“血液判别标本”情报更新。

恶党兄弟做出新的证言，证明被害者曾离开堪称密室的保管库，然后背对他们逃向保管库，那个瞬间，保管库的门必然是打开的。只要是当时身处当铺店内的人，都有可能射杀被害者。并且，被害者全力奔跑时身体自然前倾，子弹射入的轨道也会向上倾斜，与遗体解剖记录相符。被害者死亡后能够给门上锁的，自然只有与被害者一同身在保管库的被告吉娜。

如此一来，又出现了新的疑问。现场只发现2发子弹，分别射向被害者与福尔摩斯。恶党兄弟的手枪只发射过一次，击中了福尔摩斯，不可能射杀被害者。成步堂的假设无法成立。此时，班吉克斯检察官拿出“自鸣琴の圆盘”，强调吉娜本就是一名犯罪者。经检测，圆盘上的血迹为“绿色血样”。至此，陪审团再次一致做出“有罪”的评决，成步堂开始“最终辩论”。

最终辩论

4ゴウ「ううむ…まさか、あの外科手术がここまでメンドウとは……」

威慑：4号陪审员的主张→更改主张。

指出矛盾：4号陪审员与6号陪审员的主张→获得新证据“ホ–ムズのポ–チ”。



3D调查：“ホ–ムズのポ–チ”烧焦部分、打开后调查里面的弹壳→获得新证据“3发目の弹丸”。

↓

2ゴウ「お部屋の弹丸は、2つだけ。それでしたら。もう《决まり》なのよ。」

威慑：2号陪审员的主张。

↓

疑问：…事件现场に残された“第三の弹丸”…か。

选择：提示できる

↓

疑问：それでは。お见せします。…3发目の弹丸を。

举证：3发目の弹丸

4号陪审员正是为福尔摩斯做手术的外科医生。射向福尔摩斯的子弹并未贯穿他的身体，理应留在体内的子弹却无故消失了。

福尔摩斯被击中腰腹部位，那个位置常年挂着腰包，放有三管装有危险药物的玻璃管。检方按要求呈上腰包，发现其中一支玻璃管已经碎裂，且有爆炸的痕迹。成步堂在腰包里发现了第三发子弹，自然来自恶党兄弟的手枪。那么，日历上的第３发子弹究竟是来自哪里呢？

决定性的矛盾让裁判长中断了“最终辩论“，再次传唤恶党兄弟与葛来森刑警出庭，并要求兄弟俩解释第３发子弹的出处。

最终辩论

疑问：…“3发目の弾丸”に关して。この、ティンピラ–兄弟は…

选择：仲间を隐している

↓

疑问：…弁护侧は。检察側の“要求”に対して…

选择：コタエを提示する

↓

疑问：现场に、3人目の“侵入者”がいたという事实を立证する《证据》とは！

举证：血液判别标本

↓

疑问：3人目の“侵入者”がいた事案を示す《标本》とは！

举证：标本第1页，沾在日历上的“キミドリ”血迹

↓

疑问：“3人目の侵入者”…その《正体》とはッ！

举证：エッグ・ベネディクト（？？）

↓

疑问：この人物が、事件当夜。3发目の铳弾を受けた“侵入者”である《证据》は！

举证：血液判别标本

↓

疑问：3发目の铳弾を受けたことを示す《标本》とは！

举证：标本第4页，沾在圆盘上的“キミドリ”血迹



沾在日历上的“绿色血样”证明事发当时还有第３名入侵者，并且受伤出血。成步堂认为这个第３人很可能是未能成功骗取外套与圆盘的“谜之英国绅士”。证据就是谜之英国绅士留在圆盘上的血迹与日历上的一样是“绿色血样”。据此，成步堂要求检方传唤此人。然而福尔摩斯研发的血样药剂并未受世间承认，无法作为决定性的证据。

所幸“最终辩论”只是中途停止，决定这场裁判继续与否的是那６名陪审员。４名陪审员按下“无罪”评决，裁判得以继续下去。接下来的问题是如何找出那位曾使用假名的英国绅士。出人意料的是，５号陪审员竟认识这名男子，指出男子是与她同在通信局工作的“电气通信士”，也是一名十分优秀的“技师”。裁判长决定立刻传唤此人。

法庭③



同日　午后12时41分

中央刑事裁判所 被告人控室

等待新证人的休息时间中，吉娜终于说出了当晚发生的一切。那一晚，坚信福尔摩斯欺骗爱丽丝的她偷偷摸进了当铺。老板忽然出现在她面前，吓得她下意识地拿起柜台上的手枪，这一幕被防盗装置给拍了下来。之后两人一起走进保管库，听到可疑动静的老板拿回自己的手枪走出保管库，吉娜正打算出去，就听见了砰砰两声枪响，老板倒在保管库里。吉娜急忙锁上保管库的门，并从老板手中拿过手枪。随即，意识到老板已经死亡的她吓得昏迷过去。

同日　午后1时41分

中央刑事裁判所 大法庭

最终辩论

～《告发》について～

クログレイ「现场に、私の血のアトが残っていた。…そんなコトを言われましてもね。」

威慑：第4句证言。

至「いいですか。『メ–タンテ–』なんて、“おとぎ话”の住人にすぎない！」

追问：最左边的证人ネミ–・ティンピラ–→获得新证言

クログレイ「とにかく。私は、被害者の质屋とは、マッタク…なんの关系もないのです！」

威慑：新证言。

至「さあ…なんのことでしょうか。」

追问：最右边的证人グレグソン刑警

↓

クログレイ「とにかく。私は、被害者の质屋とは、マッタク…なんの关系もないのです！」

举证：自鸣琴の圆盘

休庭结束，裁判长认为血液鉴别剂毕竟还没有科学依据，与之有关的所有证据都不具效力。抵达法庭的新证人名叫"克罗格雷"，对成步堂的指控矢口否认。所幸恶党涅米的失言暴露克罗格雷左手受伤，正好与第3发子弹的高度相符。然而克罗格雷拒绝接受检查，并声称自己与死者的当铺没有任何联系。最后，成步堂提交沾着血迹的圆盘，要求查看克罗格雷的大拇指上是否留有伤痕。克罗格雷只得改口，称那枚圆盘本就是属于他的。

寻问

～"圆盘"のこと～

クログレイ「ケッキョク。"圆盘"は、警察に取りあげられてしまいました。」

威慑：第4句证言

至「メグンダル氏に关系するものは、すべて《证据》として回收している…」

追问：最右边的证人グレグソン刑警

↓

クログレイ「つまり…私があの店に"忍びこむ"理由は、ひとつもないワケです。」

举证：预かり证（小箱）

克罗格雷竟与马车案的被告梅根达尔相识，众人为此大吃一惊。据班吉克斯检察官所说，葛来森刑警会没收那枚圆盘，是因为警方仍在处理与梅根达尔有关的案子，但这属于"极秘"内容，谁也无法深究。成步堂表示梅根达尔除了外套，还典当了另一样物品"小箱"，夺取圆盘未果的克罗格雷很有可能就是为了这个"小箱"而与恶党兄弟一起潜入当铺。

寻问

疑问：やはり。どこにも《异常》はないのだろうか…?

选择：《证据品》を使用

↓

疑问：2枚の写真の"异常"をカクニンするために使用する《证据品》とは…?

选择：ステレオスコ–プ

↓

疑问：この、写真のアキラカな《异常》とは…!

指疑：画面上那个微微浮起的小箱

↓

疑问：ほんの少し"动かされた"だけ…やはり。状况は变わらないのか?

选择：大きく变わる

↓

疑问：ジ–ナさんの《证言》。どうするべきだろう…

选择：《证言》を求める

根据防盗装置拍摄的照片与警方的清点，当晚货架上应该没有丢失任何东西。可当成步堂利用立体视镜观看两张照片时，发现有个"小箱"浮了起来，说明这个箱子曾被拿起，又尽可能地放回了原位。裁判长要求检方立刻派人去检查箱子里的情况。

等待的同时，检方认为克罗格雷根本没必要去偷窃这些东西。2个月前获得"无罪"判决的梅根达尔只是一个"善良的市民"，有什么理由偷窃这样一个人的典当品呢？辩方必须证明"圆盘"与"小箱"具有重大意义，此前的假设才可以成立。为此，成步堂要求吉娜出庭作证，让事件的真相大白于天下。

寻问

～2ヶ月まえの《真实》～

威慑：任意一句证言。

追问：クログレイ或グレグソン刑警

吉娜与2个月前截然不同的证言震惊了整个法庭。不顾一切的成步堂进一步向吉娜询问详情，梅根达尔与烧瓦工人莫尔塔的谈话涉及了某个"交易"。案发后，梅根达尔典当了外套与圆盘。在吉娜作证的过程中，

克罗格雷与葛来森刑警一直在旁边窃窃私语，内容不详。此时，照片中奇怪的“小箱”作为证物呈上法庭，为整个审判打开全新的局面。

法庭④

寻问

疑问：この、《自鸣琴》の“音”。新しい“手がかり”として……

选择：意味はある

↓

疑问：おそらく。この《自鸣琴》の“音”は…

选择：音乐ではない

↓

疑问：《自鸣琴》の“音”…その『正体』と结びついている《证据》とは…！

选择：本日の新闻→获得新证据“自鸣琴の小箱”

小箱是一个“自鸣琴”的“小型再生装置”，用于播放“圆盘”的音乐。然而音乐响起，却不成调子，只是不规则地发出同一个音节。克罗格雷笑称这个“自鸣琴”已经毁坏，成步堂却认为“这也许并非音乐”。经爱丽丝检查，这个“自鸣琴”果真没有损坏，原本就“只能发出一个音”。回顾裁判的过程，加上葛来森刑警的异常表现，成步堂大胆指出——这说不定就是今早报纸上所报道的“间谍把机密通信流往海外”的方法。圆盘发出的音节听起来就像是“摩斯密码”。

克罗格雷矢口否认。随后，与恶党兄弟一起做出证言。

寻问

～弁护士に対する反论～

クログレイ「そもそも。その《自鸣琴》に记录されているのは『モ–ルス信号』ではないッ！」

威慑：第2句证言。

↓

疑问：こいつを使って“モ–ルス信号”の取り引きは《不可能》なのか…？

选择：可能性を提示する



3D调查：“自鸣琴の小箱”底部按钮，打开底部，发现底部也有相同的自鸣琴构造。一台机器可同时播放两枚圆盘。

指疑：打开底部盖子后的自鸣琴结构

克罗格雷指出，摩斯密码需由长短两种音节组成。只能发出一个声音的“自鸣琴”无法组成密码。然而经检查，这个小箱两面都能打开，能同时放入两个圆盘，发出截然不同的声音。只要有两枚圆盘，就能组成摩斯密码。

寻问

ネミ–「2日前。オレたち、アイツの计画であの质屋に忍び入んだだけ、ですぜ！」

威慑：第2句证言

至「オレたち、人情にアツい恶党だからな。"ムカシのよしみ"ってヤツだぜエ！」

追问：タリ–・ティンピラ–

↓

疑问：…どうだろう。今の、汁气の多い“思い出话”…

选择：《证言》に加える→获得新证言

↓

ネミ–「《ミルバ–トン＆ティンピラ–乳业》。…あのころがナツカシイんだぜ。」

威慑：新证言

↓

疑问：セッカクだ。气になるコトをなにか、闻いてみるか…

选择：会社名"のこと→关系人“ルバ–ト・クログレイ”情报更新

↓

クログレイ「あの者と取り引きしたのは、炼瓦职人だ。この私と、なんの关系もありはしない！」

举证：メグンダル事件の资料

恶党兄弟承认，克罗格雷正是当晚入侵的第３人。三人自小一起长大，克罗格雷旧姓“米尔巴顿”。“米尔巴顿”正是在马车案中的死者的姓氏。克罗格雷与烧瓦工人是父子关系。成步堂认为马车案当日，烧瓦工人也许正代替克罗格雷与梅根达尔交易刻有“机密”的圆盘。

克罗格雷全盘否认成步堂的推测。可惜他手上隐隐透出的血迹却出卖了他。克罗格雷只得承认自己确实曾潜入当铺，但没有犯下“其他罪行”。然而事发当时，本案被害者的子弹击中了克罗格雷，恶党兄弟的子弹击中了福尔摩斯，那么能够射杀被害者的人，只有当夜潜入的第３人。怎知克罗格雷反咬一口，声称自己也是“目击证人”，并对被告吉娜射杀被害者的瞬间做出证言。

寻问

～目击した犯行の《瞬间》～

クログレイ「被告人は、“のぞき窗”から拳铳を投げ舍てたので…拾って逃げました。」

威慑：所有证言，到最后1句证言时，旁边出现动静。

至「……なかなか、しつこいですねえ。」

追问：グレグソン刑警→获得新证据“ネコトビラ制造机”

克罗格雷称自己从门上的“小窗”看到被告开枪的瞬间，被告身上的外套沾染了大量溅回的血迹。检方立刻安排工作人员前去检查吉娜的外套。

在成步堂寻问过程中，葛来森刑警忽然揪住了涅米的衣领，怒火冲天。这时，血液检查结果也出来了，外套上检验出大量飞溅的血迹。福尔摩斯的血样药剂证明血迹属于马车案死者却不被采信。相比之下，能够做出准确证言的克罗格雷更值得信任。

陪审团再次做出一致“有罪”的判断，成步堂再无计可施，福尔摩斯受寿沙都所托前来。若正直的成步堂被逼进绝境，她希望福尔摩斯把她留下的东西交给成步堂。那竟是爱丽丝发明的“猫门制作机”，能随时随地瞬间制作出供猫咪出入的小门。成步堂请求继续中断的“寻问”，提交惟一的证据。

寻问

疑问：…裁判长。弁护侧が求めるのは…！

选择：《寻问》を选择

↓

～目击した犯行の《瞬间》・再～

クログレイ「店主氏の后を追って、トビラの小さな“のぞき窗”から部屋の中を见た瞬间。」

举证：ネコトビラ制造机

↓

疑问：《保管库》のトビラの"のぞき窗"が事件の"后"に作られた《证据》とは！

选择：店内记录写真《ジ–ナ》

↓

疑问：本来、クログレイさんが知っているはずのない"存在"とは！

选择：のぞき窗 或 外套の血迹

根据案发前的照片，证明当时保管库的门上根本没有所谓的小窗。小窗实际上是寿沙都擅自利用机器制作出来的。

可就算证明克罗格雷做了伪证，也不能证明他是真凶。然而克罗格雷为什么会知道现场的小窗与外套上的血迹这两个事实呢。案发后现场一直由警方控制，他从何得知这两个情报？

寻问

疑问：この者が、虚伪の《证言》をするため、事件现场の《情报》を与えたのは…！

举证：トバイアス・グレグソン（44）

↓

疑问：情报と引き换えに、刑事が“取り引き”したものを指し示す《证据》とは！

举证：自鸣琴の圆盘

克罗格雷能够接触的情报来源只有一个人，正是一直站在证人席上的葛来森刑警。他们曾窃窃私语，应该是在交易。

葛来森刑警的任务是秘密回收带有国际通信情报的载体。警方从一开始就知道，梅根达尔与机密被盗案有关联。葛来森刑警是一名优秀的警员，不可能相信所谓口头约定，必然是当场交易。在他们交易后，刑警一直

没有离开过证人席。此时圆盘理应在他身上。成步堂说出这番推测后，刑警却一派淡然，十分镇静。

寻问

疑问：グレグソン刑事の《所持品检查》…弁护侧は、正式に要请しますか?
选择：他の者の《检查》を要求
↓
疑问：弁护侧が《所持品检查》を要求する…その"人物"とは!
举证：ネミ－・ティンピラ－
↓
疑问：クログレイと、グレグソン刑事…どちらに《证据》をつきつける!
选择：クログレイ 或 グレグソン刑事
↓
疑问：“取り引き”を、有无を言わさず刑事さんに认めさせるためには…
举证：自鸣琴の圆盘

意识到不对劲的成步堂并未对葛来森刑警搜身，而选择了曾被他揪住衣领大吼的的恶党。果不其然，从恶党身上找到了第二枚圆盘。事已至此，克罗格雷仍在狡辩。刑警不置可否，只说自己为了大英帝国，以正义之名行动，打动了陪审团。

成步堂当庭要求检验证据圆盘。为了保护国家机密，刑警还是承认了交易的事实。绅士主动向他提出交易，并要挟如果不答应，第二枚圆盘也会公诸于世。再无法狡辩，绅士还是老实说出了真相。无比憎恨恶魔般的恶徒梅根达尔的他，自身也化为了恶魔。

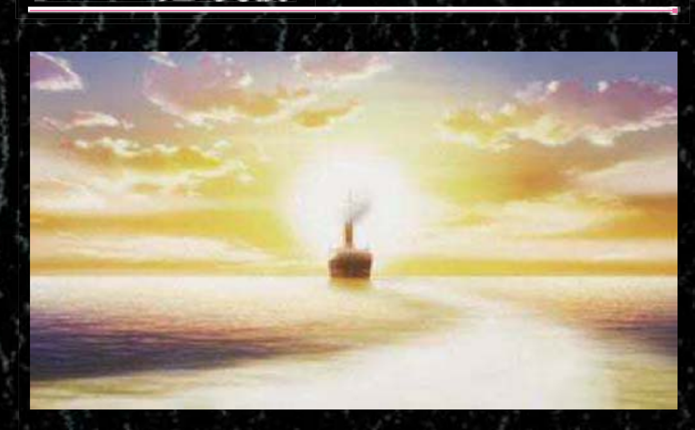
同日 午后5时24分

中央刑事裁判所 被告人控室

尽管获得“无罪”判决，伪证、非法入侵等其他罪行导致吉娜必须待在留置所继续接受调查。爱丽丝告诉成步堂，伦敦上午的滂沱大雨导致寿沙都乘坐的船只延迟离港。在福尔摩斯的帮助下，众人赶往寿沙都所在的多巴码头。

4月18日 午前5时32分

ドーバー港 栈桥



在寿沙都扔掉手中的《大英法典》之前，成步堂等人赶到并阻止了她。寿沙都坦言自己在打出小窗之后没有及时坦白，是故意为成步堂留下一个“大逆转的机会”。裁判中播放的一小段机密音节最终被确定为“和式摩斯密码”，众人隐隐察觉这不过是个巨大阴谋的一角罢了。尽管如此，故事还是就此告一段落，众人目送承载寿沙都离去的船只，悠扬的ED曲缓缓响起。

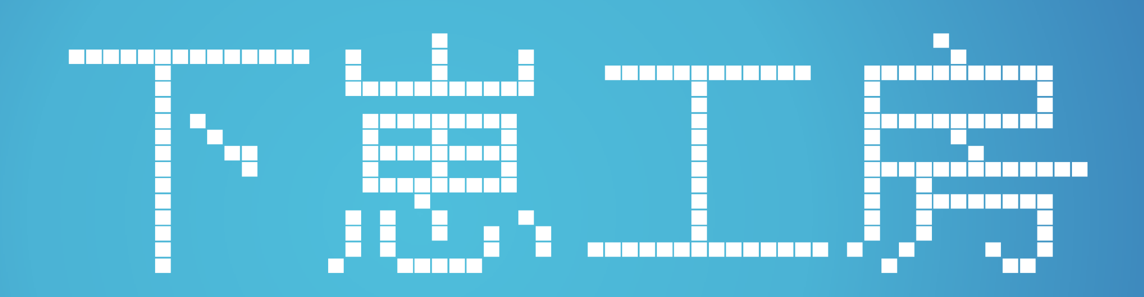


（完）

玩后感

与过去相比，本作显然更注重于构筑“巨大的阴谋”，导致玩家无法再在高潮迭起的裁判中获得极大的满足与成就感。不光如此，本作还留下了一个深不见底的大坑，故事戛然而止，让人十分捉急。这些都是“《逆转裁判》系列”不曾出现的问题。然而精致细腻的剧情演出与个性独特的角色设计依旧能够牵动玩家的心，令人深陷其中。只要能接受“这只是个序章”的残酷事实，本作无疑是一部优秀的作品。





下载工房

网罗热门游戏的 DLC 情报





怪物猎人 4 G

◆ ACT ◆ Capcom ◆日版◆ 2014 年 10 月 11 日

下载任务

究极の甲铠

更新日期：2015 年 4 月 24 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 3
地点	斗技场
主任务条件	狩猎 1 只铠龙
副任务条件	破坏铠龙的头部
参加条件	G 级特别许可证
契约金额	2000z
主任务报酬金额	19500z
副任务报酬金额	4500z
时间限制	50 分钟

任务解说

该任务的铠龙为极限状态，建议带上抗龙石狩猎，不过这只铠龙的体积非常小（体积最小金冠），可以拿攻击距离远的武器去欺负它，不过它的攻击力不低，部分招式的攻击范围和普通铠龙一样大，还是要注意一下。



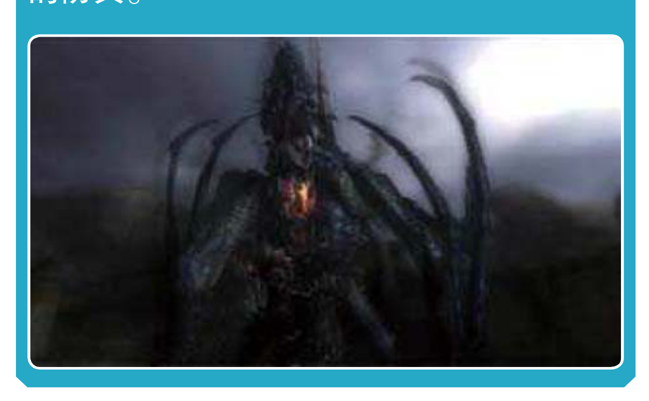
巨戟碎くは炮击の雨

更新日期：2015 年 5 月 1 日

任务类型	讨伐
任务等级	G ★ 3
地点	战斗街
主任务条件	讨伐 1 只巨戟龙
副任务条件	破坏巨戟龙的两侧翼脚
参加条件	G 级特别许可证
契约金额	3600z
主任务报酬金额	35400z
副任务报酬金额	4200z
时间限制	50 分钟

任务解说

该任务的巨戟龙为常怒状态，身上的重油落地不久后就会爆炸，要注意走位。完成该任务后会获得素材“岚龙チケット”，可用于制作“GX 荒天シリ－ズ”的防具。



食欲の极限

更新日期：2015 年 5 月 8 日

任务类型	狩猎
任务等级	G ★ 3
地点	原生林
主任务条件	狩猎 1 只恐暴龙
副任务条件	交纳一个龙の大粒ナミダ

参加条件	G 级特别许可证
契约金额	2900z
主任务报酬金额	28200z
副任务报酬金额	3000z
时间限制	50 分钟

任务解说

任务中的恐暴龙为极限状态，开始时出现在 4 区，最好带上抗龙石进行狩猎。极限状态下，恐暴龙的踩踏地面会追加地裂的效果，回避时要注意切忌站在其右腿外侧。完成该任务后会获得素材“强欲チケット”，可用于制作“GX グリ－ド”的防具。



红の终焉

更新日期：2015 年 5 月 15 日

任务类型	讨伐
任务等级	G ★ 3
地点	溶岩岛
主任务条件	讨伐或击退 1 只红黑龙
副任务条件	–
参加条件	G 级特别许可证
契约金额	5800z
主任务报酬金额	57900z
副任务报酬金额	–
时间限制	35 分钟

任务解说

和上辑介绍的任务“终焉に至る宴”内容完全相同，不过这里的红黑龙攻击力和血量都会高一些。完成该任务后会获得素材“红龙チケット”，可用于制作“GX ミラバル Z”的防具。





火焰之纹章 if 白夜王国·暗夜王国



◆ S · RPG ◆ Nintendo ◆日版◆ 2015 年 6 月 25 日

除了 7 月 9 日追加的第三路线“透魔王国（インビジブル キングダム）”大型剧情 DLC 外，《火纹 if》在 7 月 23 日也开始了独立 DLC 关卡的更新，本次栏目就带来第一弹的 3 个关卡介绍。玩家通过正篇流程的第 6 章后，在大地图界面前往“龙の门”，就可以找商人安娜（アンナ）购买和游玩 DLC 关卡，过关同样能积攒龙脉值。标价 2000 日元的“追加コンテンツ 7 个パック”指的是包括以后的 DLC 全部打包一起购买。



异传 覚醒との邂逅

更新日期：2015 年 7 月 23 日

价格	免费
难度	☆
胜利条件	全灭敌人
特别报酬	圣痕の纹章、英雄王の纹章（仅 1 次）、小石（无限次）

关卡解说

穿越到《觉醒》世界中的战斗，连地图和 BGM 都是前作的。玩家可以自选 5 人出战，クロム、リズ、フレデリク均不可操控。友军和敌方的战斗力会随着玩家的主线进度逐渐增强，特别需要注意有“切り込み”特技的忍者，务必优先击杀，否则 AI 同伴很容易被拉到敌群中遭到连续攻击。1 ~ 4 回合结束时地图上的 4 个

城砦会陆续刷新敌援军，想保护同伴建议直接占据桥南侧的两个城砦并在此拒敌，其他方面就没有难点了。首次在友军全员生存的前提下过关才能得到特殊转职道具“纹章”奖励，“小石”可以反复获得。值得一提的是本关有大量的特殊对话，目前已确定的如下：主角 & クロム、主角 & リズ、主角 & フレデリク、ジョ－カ－& フレデリク、マトイ & クロム、ル－ナ & クロム、オ－ディン & リズ、ラズワルト & クロム。



异传 乐园争夺战

更新日期：2015 年 7 月 23 日

价格	300 日元
难度	☆☆
胜利条件	全灭敌人
特别报酬	事件插画

关卡解说



本关参战的角色与玩家购入的版本无关，人物的能力和职业都是固定的。战前可以选择白夜或暗夜方面的任意一名王族成员作为大将，战斗打响后要与其他王族及其陪臣们交手，初期位置与所选的角色有关。龙脉的效果是天降大雨，让全地图的敌人能力 –8，因此发动龙脉并立刻对附近的敌方小队展开突袭是战术的重点。敌我双方都持有大量道具，这些过关后都是不会保留的，因此果断在战斗中用来提升主战角色的能力值吧。东南和西南角各有一座弓炮台、一座魔道炮台，冲阵的时候需注意前卫角色的能力，另外由于回复道具有限，切勿在中央的暗沼地带逗留太久。本关是类似《觉醒》的“绊の夏”和“绊の秘汤”福利 DLC，过关后就能看到所选王族角色的特制事件插画了。

异传 恐怖の灵山

更新日期：2015 年 7 月 23 日

价格	300 日元
难度	☆
胜利条件	全灭敌人
特别报酬	大量经验值

关卡解说

类似《觉醒》中“マミ－の乐园”的练级关卡，利用本 DLC，即使是《暗夜》版本也可以刷经验练级了！玩家方面可任选 12 人出阵，敌人的实力会随着主线进度逐渐增强。初期地图上只有吸血丧尸（ノスフェラトゥ），我方只要不进入绿色丧尸的攻击范围，它们就会向着北侧悬崖的魔法阵逃窜（黄色的不会主动攻击）。地图上的墓碑周边还会以随机顺序刷出援军，其中有攻击范围 1 ~ 5 格的石巨人（ゴ－レム），后排防御力较弱的角色需多加注意。最后会刷出敌将级别的丧尸，它们甚至有可能带着“太阳”等强力特技，切勿轻敌。玩家可根据想要锻炼的角色自行挑战，“灵刀”、“灵枪”等特效武器能令练级效率大幅提升，放置不打等敌方全员从魔法阵逃离后一样可以过关。



游剧场 Game Theater

栏目主持 白菜

本辑栏目接上辑内容，为大家带来《绝对绝望叶隐》的后3章。叶隐康比吕与花音妹子的结局究竟如何，能否成功从这死亡城市中逃离？妹子的恋情又将走向何方？各种打斗场面充斥，高潮迭起不容错过。另外《绝对绝望少女 枪弹辩驳 AnotherEpisode》的中文版已经于7月24日发售，之前碍于语言障碍没有体验的玩家，可不要再错失机会咯。

绝对绝望叶隐（下）

译 白菜



在购物中心过了一夜的我们，第二天白天也终究没能抵达大桥处。

小孩子革命比起昨天更加剧烈，在街上徘徊的黑白熊数量明显提升了不少。

虽然多亏如此，小花音操作骇客枪的技巧也提升了不少，但毕竟弹药不是无限的。

虽然不知道是同僚掉落的，还是不知名的谁谁

刻意布置的——街道上散落着骇客枪的弹药，我们必须一边有效率地将其回收、一边前进。

种种因素重合起来，导致计划无法顺利进行，今天我们也不得不再次迎接只有两个人的夜晚。

选中一家影碟租借店作为今晚的休息之处。然而在我们踏入店门的刹那间，3头黑白熊就像早已埋伏好一般，同时冲杀了出来。

“呜哇啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！”

我吓得心都要从嗓子眼里蹦出来了，而小花音只是淡定地将它们在一瞬间撕碎。

“哼，垃圾。”

还装模作样地往枪口吹了口气，真是帅爆了。

“小花音完全不怕黑白熊吗？”

“不，怕啊，超怕的。虽然看起来无动于衷的样子，其实内心很害怕啊，黑白熊什么的超VB的！”

“超VB”又来了，不过我可不会一而再再而三地踩地雷。

“嗯，的确这玩意儿是叫黑白熊啦——”

“哎？”

小花音脑袋轻轻倒向一侧

“不吐槽吗？时代错误的辣妹用语。”

“要是又惹哭你就麻烦了，所以故意忽视的啦。”

“你吐槽也没关系的哦？还不如说，我比较希望你能吐槽呢。”

“但是这样一来，你不会又哭出来吗？”

“不会的不会的。来啊来啊，毫不保留地吐槽我吧。”

“……”

虽然完全搞不清楚为什么硬要别人去踩自己的地雷，不过这种无意义的对话我已经懒得继续下去了。于是我对她说出了她想听的那番话：

“‘超VB’什么的，时代错误也得有个限度啊！”

“呵呵。”

小花音正在嘲笑我，同时她的右手手掌朝上反复弯曲四指，就像在催促我一样。于是我也毫不客气地开始加速暴走。

“超烂超烂，简直得让人从遗传因子级别开始怀疑你的品味！就算你觉得流行风潮复古后变得很帅气，光是‘复古’这两个字也够你死命想上8年了吧！”

满足小花音的要求，我不断说着难听的话——然后小花音以迅雷不及掩耳之势扑上来，将我抱住。

JK的！！！！

身体！！！！！

正亲密贴着！！！！

我的身体！！！！！！！

被街上死气沉沉的气氛弄得无精打采的我的心情，瞬间原地满血复活。

“啊，抱歉抱歉”一边说着，小花音一边放开了抱住我的双手。

“没事，倒不如说多谢款待！”

“嗯？什么情况？”

“男人是会因为女人的肉体而精神百倍的生物啊！”

“别用肉体这个词啊……”

的确刚刚那句话有点没品……

“不过到底是啥情况？为啥被踩了地雷还要抱上来？”

“没什么啦。”

稍稍翘起嘴唇的小花音，心情好得不得了。

“最近的辣妹，会毫无理由地抱住男人吗？”

“啊哈哈，辣妹的双腿向来闭不牢靠的嘛。”

小花音开心地说着，甚至还露出了洁白的牙齿。

然而也仅仅只有一瞬——之后她的脸上立刻又重现阴影。

“抱歉啦，但是叶隐你……”

“嗯？这次又咋了？”

“唉……该怎么说呢……叶隐毕竟也只是叶隐而已……”

“至少我知道你没说我啥好话啦！”

“啊哈哈，开玩笑的啦。”

那天也如往常一般，小花音将店内残留的黑白熊一网打尽，然后我们席地而睡。

无法入眠的我看着昏暗的天花板，还听到小花音念出了令人怀念的名字。

“里昂哥哥……”

恐怕小花音就是小桑田的重要救助者吧。所以才被监禁了1年半，也因此能唤出这个令人怀念的名字。

然而她的声音不知为何在颤抖着。

离开影碟租借店，正沿着混凝土构筑的海岸前行，小花音忽然拉住我的衣角。

“叶隐！”

“哈？”

“快看那边！”

我向着小花音手指的方向侧过头去。

“喔……喔喔喔喔！”

与水平线相接的大桥远远出现在视野之中。

“从那里就可以离开了！”

“就是这样没跑啦！多亏了我，小花音也得救啦！”

“不不不……叶隐什么也没做吧……”

“占卜小花音恋爱未来什么的，警戒黑白熊出现什么的，总之没有我的话，小花音肯定没法到达这里的！”

“唉，怎样都好啦——”

虽然小花音的声音听起来明显不认同——但这

无关紧要！我们可以离开这里了！我的胜利就在眼前！将小花音安全送出去，我就能获得800万的谢礼！

此时桥上闪出了橙色的光芒。巨大的声响震撼着地面，桥上也多处冒出烟雾。

"诶……？"

一瞬的爆炸之后——能供好几辆汽车并行的大桥崩塌了。

不对——正确来说是正在崩塌。

就在此刻，我们也正目击着远处的大桥发出怪声慢慢崩塌的样子。

"……"

开玩笑吧……

呃……说不定只是个梦……？

谁来否定这个难以接受的现实啊——

怀着这样的期待，我看向一旁的小花音。

就像是照镜子一般，小花音也跟我一样张大了嘴合不起来。

我的认知……并没有出错……我们的前进目标已经崩塌了。

小花音有气无力地吐出一句：

"怎么办啊……"

"怎么办什么的……"

真的是——怎么办啊……

"你们只要等着乖乖被狩猎就好啦！"

听到动画角色一样的声音，我回过头去。

眼前是拿着巨大斧头，全身橙色的金属机器人。

就像是卡牌游戏中会出现的那种巨大机器人一样，拿着斧头，在5米远的地方漂浮在空中。

其腰间的筒状部件正向外喷射着蒸汽，似乎是靠这个力量浮起来的——不对！

机器人！？那是什么鬼！？

混乱之中，我发现在机器人的前方，有个小学女生正大摇大摆站着。

似乎在哪里见过的，粉色头发扎成两束辫子的可爱小女生。

她的脖子上挂着像是控制器一样的东西，大概是用来操纵那个机器人的吧。

总而言之——

"你是什么人？"

"哎呀呀，这还真是失礼了，我还没做自我介绍呢。"

女生轻轻提起裙摆，当场华丽地旋转一周。

"我是希望的战士之中，担任战士一职的空木言子。也许你们觉得明明是女生却担当战士太不自然了，不过我想说，人最重要的不是职称而是生存方式。所以我并没有对此感到哪怕一丁～点的不爽。"



在女生结束自我介绍的同时，我身旁的小花音开口说道：

"那孩子……"

"你认识她吗？"

"她是小孩子恐怖袭击的主谋之一，而且——"

"而且？"

"你不知道吗？几年前她作为有名的童星，经常出现在电视剧和广告里。'咕嘟咕嘟炖好的言子炖菜，空木言子好激动'之类的。"

"不许说那件事啦！"

小学女生在那边叫了起来。

"被强迫换上莫名其妙的服装，还给那种卖相和味道都超烂的炖菜打广告，简直是前所未有的黑历史！"

"是吗？但那个广告很可爱啊。"

虽说面对的是恐怖袭击的主谋，但小花音没有展现出半点焦急的神色，口吻反而跟与亲戚家的小孩子攀谈时差不多。

"像你这么可爱的话，不管怎样的黑历史都应该算作白历史。我觉得你反而可以为此自豪哦。"

"我很可爱是理所当然的事情！就算被人说了理所当然的事情，我也不会开心的！"

哼——！轻哼一声的小学女生继续情

绪激动地说道：

“说起理所当然的话，‘好色的人头发长得快’这一迷信好像也理所当然地在四处传播着——其实啊，这是来源于‘晚上睡得晚的人头发长得快’这一具有科学依据的事实的误传啊！”

小花音故意给出了很大的反应。

“好厉害啊——！我以前都不知道的——！”

“哼哼哼，‘豆知识’的发音‘ma me qi shi ki’可是很可爱的。作为可爱狂热者的我，当然同时也是豆知识狂热者，这根本就是必然的嘛。”

“的确豆子和果实什么的，都是圆圆小小的，很可爱啊。”

喂喂小花音……为啥你和她跟这儿就开始聊天了啊……

“哎呀呀，看来姐姐是个能好好说话的人呢。”

“我最大的优点就是善于待人接物嘛。那么我这边拜托你帮个忙，能不能放过我们呢？”

原来如此……！

小花音与这个小学女生聊天，并不是为了跟她做朋友，也不是忘记了我们现在所处的危机。而是为了拉拢这个女生，让她放我们一马。

然而小花音的算盘并没有打响。

“那可不行！我身为可爱狂热者的同时，也非常非常憎恨你们这些怪物。而怪物的下场，只有死路一条啦！”

小学女生一边叫嚷着，一边握住挂在胸前的控制器的摇杆，往前狠狠一推。

就如同跟那动作联动一般，橙色金属机器人朝我们冲了过来。

撕碎空气般的悬浮声，从0到100的瞬间超加速——刚刚为止看起来还只有模型大小的机器人，瞬间变成了4个油桶般的大小，眨眼之间已来到我们跟前——斧头高高举过头顶。我很清楚，那玩意儿将夺走我们的性命。

“啊——”

糟糕——

躲不开了——

当我意识到这一点时，已经横着飞了出去，像是被一股强风吹走一般。

是被机器人的大斧头给扫开了吗？

不对——

晚了一拍之后，我的理解终于跟上了现状。

我是被小花音撞飞出去了。现在也正在小花音的身下，难看地在地面打着滚。

刚才我们所站的位置，有一把巨大的斧头插在地面。

要是没有小花音及时的判断，恐怕我现在已经脑门破裂，变成凄惨的肉块了吧。

一步之遥的悲惨未来让我心跳加速，几乎就要当场吐出来。然而这么不像样的只有我一个人。

“切，下次就不会打偏了！”

就在小学女生咂舌的同时——小花音瞬间翻身爬起，狠狠一蹬地面。

“那倒是无所谓啦。”

就像是完全无视重力一般，她朝着女生大步跳跃着。

1步——

2步——

3步——

刚好3步，小花音便突进到女生跟前，顺势将其当场按倒在地。

“因为根本就不会有下次。”

从女生手中夺过遥控器的小花音，将遥控器往远处一扔。而被压在地面的女生，完全动弹不得。

“好重！重死了！怪物女人真是重死了！”

“都说了你动不了不是因为我重，而是因为我扣住了你的关节啦！”

一瞬间的形势逆转——

超绝帅气啊……！

之后小花音除下小学女生的过膝长袜，绑住其双手双脚。袜子打了个结实的粽子结，只要没有刀刃一类物品，是不可能自己一个人解开的。

“行、行行好！放开我啦！”

“像这样色情的样子被绑在这里，哪还有脸去见希望战士的同伴啊！”

“要是因为这个觉醒了捆绑Play的癖好，你们要怎么负责啊！？”

“愿意当我的主人吗！？我学狗狗叫的话，就会来摸我的小屁股吗！？”

小学女生在哇哇地求饶。不过小花音完全无视这些，只是靠近她问道：

“我说你们到底是想干什么？刚才要是没有我的话，那个叔叔可就死定了。”

当然，小花音口中的“叔叔”就是指我。关于20来岁就被称为“叔叔”这一点先暂且不论——

的确要是没有小花音的话，我肯定已经死了。这确实是事实——但是要说我没有受到一点打击，那也是不可能的。

老是自吹自擂自己是未来机关的人，结果却老是被人救……

“什么死不死的，我就是要它死啊！要是死了就好了啊！”

“不许说这种话！要是那样做的话……！”

“什么不许说哪种话！都说了怪物只有死路一条！”

“说到底从刚刚开始你就在说什么？怪物什么的，难道是指大人吗？”

“就是这样。大人就是怪物，怪物就是大人。所以大人都是该死的。”

“为什么会这样想——”

“没有为什么，大人就是该死！”

宣扬着恐怖主义思想的女生，脸上并没有丝毫愧疚的神色。看得出来她对于自己的行为是充溢着自豪感的。小花音看来也察觉到了这一点，虽然一脸厌倦的样子，却也没有继续对女生说教。

“你们的目的我明白了，但为什么要监禁我？总不会是‘因为是大人’这种理由吧。”

“什么？”

女生不由得张开了嘴。

“把姐姐监禁起来的不是我们哦。那是塔和的那帮人渣垃圾干的好事。”

哈……？

她到底在说啥？

小花音大概也跟我是同一种感觉吧。她以至今为止最严肃的表情，近距离瞪着对方：

“别想着说些有的没的来放烟雾弹，我可不吃这套。你应该明白自己的状况吧？要我们下狠手也不是不可能的哦。”

“下狠手……是指抽鞭子和滴蜡吗！？这果然是捆绑Play的布局……！我终于也要打开新世界的大门了啊！”

“打开你妹啊！你刚刚自己说的吧，监禁我的是塔和的人？这到底是什么意思！？”

“什么意思……就是字面上的意思啊。难道你不知道吗？

塔和集团跟‘真正的超高中级绝望’——盾子姐姐有过一段时间的合作。为了协助盾子姐姐举办互相残杀学园生活，才把你们监禁起来的哦。”

塔和集团跟“绝望”勾结，这一点是毋庸置疑的。

但是小花音她们这些重要救助者——我们的亲人，也是被塔和集团给监禁起来的？

塔和与“绝望”的牵连程度，似乎比我们想象的要深得多。

而且，她刚刚提到盾子姐姐……？

不祥的预感让我背脊发冷。

小花音似乎也因为自己预料之外的超展开而惊呆了。完全无话可说。

“……”

不顾我们的沉默，小学女生继续说道：

“但是，就像刚刚说的‘一段时间’那样，那个垃圾聚集地的塔和集团，在半途背叛了姐姐。所以我们发起的恐怖袭击，也有着向该死的大便塔和集团复仇的意图在。竟然敢背叛盾子姐姐，就算杀它们100亿次也不够！”

混乱开始加速，回过神来，我已经叫了起来。

“等一下！”

至今为止完全当我不存在的两名女生，投来了刺痛的视线。

“盾子姐姐，是指江之岛盾子吗！？背叛盾子姐姐什么的，意思是说你们是绝望的残党！？”

但是，小学女生并没有回答我。

“顺便一提，‘背叛’（u ra gi ri）这个词，一开始是发音不浊化的，念‘u ra ki ri’。‘心跳不已’（to ki do ki）和‘插花’（i ke ba na）一开始也不用浊化发音，这是被称为连浊的——”

“等等！比起这个，先回答我的问题！”

“不不不，我是不会回答你们的问题的。与哥哥和姐姐的对话就到此为止，关门大吉。”

“你以为这样做，小花音会放过你吗！”

“哎？……啊，对喔……”

“看到那个，你们还能这样说吗？”

躺在地面的小学女生，下颌轻轻扬起，示意我们看身后。

回过头去，大概20米远的地方——

有一台两手装着巨大钻头的白色机器人。

钻头朝向前方，脚下扬起尘埃，正向着我们飞奔而来。

机器人的肩上能看到一个红发的小学男生。

“言子！作为首领的我，像个主人公一样来救你了！”

一个接一个的搞什么鬼啊！？

“小花音！快逃！”

而小花音只是冷静地摇了摇头。

“叶隐也有想要打听的事吧！那就只能战斗了！”

与帅气的台词一起，小花音朝着扑面而来的机器人举起了骇客枪。

的确，有小花音那样的身体能力和枪法，说不定能够轻松击倒那个机器人呐……

然而小花音此时“啊”地轻叫了一声。

“我忘了……已经没子弹了。”

“哈啊！？”

“跟这孩子交战前就已经没子弹了，所以才空手将她制服的，但是——”

操纵着飞奔而来机器人的小学生，正站在机器人的肩上。

这么大的距离差距，不可能空手解决问题。

“只能逃了啊！”

我跟小花音拔腿就跑。

连往身后看一眼的空闲都没有，只是一个劲地全力奔跑。

然而还不到7秒，白色机器人的脚步声便消失了。

回过头去，发现机器人停在了小学女生跟前。

“听好了你们这些怪物！下次就由我来当你们的对手！”

“大门君！这可不行！它们要由我来解决掉！”

“嘿嘿，这么难看的样子还说什么大话！”

“可恶，所以说小学男生就是粗神经……！”

似乎是没有追赶过来的打算，但要安心还太早。

在那之后，我们又全力奔跑了10分钟左右，最后来到了一个四下无人的小巷子里。

小花音果然还是一口粗气都不喘，然而大叔我差点心都从嗓子眼里蹦出来了呀，要死。

"真是的，叶隐你太丢人了吧。要不要去m-gy练一练啊？"

……

啊，是说健身房（gym）吧。理解晚了一拍。

"不、不劳你操心，呼、呼……"

大概花了10分钟才整理好呼吸，问道：

"那些小鬼到底是怎么回事？除了黑白熊以外，竟然还有机器人……"

"谁知道呢？认定塔和集团掺了一脚应该没错吧？言子也这么说过。"

"……"

黑白熊和那些机器人，都是塔和集团制造的？

而且那个小学女生，竟然说什么盾子姐姐……

这里到底变成什么鬼地方了啊……

"想太多也没用啦。我的目的也不是打倒那些孩子。"

"也是，别管那些小鬼，赶紧离开这座城市吧。"

"诶？啊……嗯，是啊。也是哦……我们的目的是离开这里呢。"

"嗯？还有什么其他的目的吗？"

"哎，没、没有什么其他目的啦。没有没有。说没有就是没有，不管怎么试探都没意义的。真是的，叶隐你太多疑啦。"

"……"

"对了，比起这个，刚才在逃跑的时候想到的，就算桥塌了，乘电车不也可以离开吗？这里的地铁，应该是穿过海洋下方直达外面的！嗯嗯！这个可以有！现在我们应该专心检讨这个方案！至于我的真正目的什么的根本不用在意啦！"

"……"

就算问小花音为何这么激动，她也坚决行使沉默权。

或者说真的没有隐瞒什么——鬼才信咧。

算了，总而言之——在超绝可疑的小花音的提议下，我们的下一个目的地决定了。

【仲岛花音】

里昂哥哥进入希望峰高中后的第一个新年。

我气得就像炭炉上的年糕一样鼓鼓的。

正确来说，应该是在闹别扭。

整个人像毛毛虫一样，除了脖子以外都塞进了暖炉中，还在碎碎念着。

"超VB啊……"

跟哥哥的赌约已经过了半年，但我一点、哪怕一丁点都不觉得自己能投出时速160公里的球。

甚至直到现在都无法投进好球区。

似乎我已经在暗地里被称为"针线孔"了。

不管怎样都进不去，甚至连旁观的人都看得焦躁起来，所以是"针线孔"。

老实说这外号还挺有意思的——开什么玩笑啊！

"啊啊啊啊啊啊该死啊啊啊啊啊啊啊！"

自从定下赌约之后，我再也没跟哥哥见面。

两家的距离乘车约15分钟路程，也算是离得比较近，并非需要刻意"想见面"才能见到面的距离——

渐渐我也开始赌气，在学校就算看到哥哥也会"哼"地一声移开视线——

就这样无意义地度过一天天，直到哥哥进入了希望峰学园，然后过上了住校生活——

为时已晚。

就算再怎么想见面，也难以相见的距离产生了。

当然即便如此，只要打电话、发短信什么的也好……但该怎么说呢……

就算是被算计，但毕竟也是君子一言快马一鞭，女性的固执在阻碍着自己的恋情啊……

唉呀呀呀呀……

"啊……"

好想见面。

好痛苦。

好痛苦好痛苦好痛苦好痛苦。

好想见面好想见面好想见面好想见面。

正当我在暖炉中翻来翻去挣扎的时候，耳朵里传来在厨房准备年糕汤的妈妈的声音：

"等下里昂哥哥要过来喔。"

"哈？"

"说是新年回这边来过，顺便来我们家拿压岁钱。"

"你……你你你说真的？"

"不要对着父母说你你你什么的。"

"哎，但是，不，现在不是说这个的时候啦——你真的是说真的？"

"真的是说真的。"

妈呀是真的啊！！！！

我就像快放影像一样从暖炉里飞出来，冲上2楼的房间，以光速完成了化妆。

因为不可能穿家居服迎接哥哥，原本想换上最中意的那套连衣裙，但不管怎么看都是夏装。要是被哥哥觉得我太过做作而讨厌我就不好了，于是最后换上了刚买的牛仔裤和衬衫。

喔喔喔喔喔喔喔喔喔喔！

里昂哥哥来啦啊啊啊啊啊啊啊啊啊！

哥哥哥哥哥哥！

能跟哥哥见面啦！

世界由我掌控！
世界围我旋转！
“……”
等等。
冷静、冷静点。
我跟哥哥打的赌还没结束。

“投不出来吗……那就在投出来为止，禁止向我搭话吧。”

明明半年没见，我却不能跟哥哥说话？
莫非哥哥也不想跟我说话？
难道真的只是来拿压岁钱的？
都已经是高中生了，还要拿压岁钱吗——不对！
明明待在一个屋檐下，却不能说话……
这不是比相隔千里之外更加痛苦吗。
“超VB的……”
沮丧地耸起肩膀，身子蜷成一团，此时楼下响起了门铃声。
是哥哥！
“咚咚咚”地跑下楼梯，藏在楼梯转角的扶手处窥视大门。
哥哥就在那里！
而！
且！！！
还！！！！！
变帅啦！！！！！！！！！！！！！！！！
以前的和尚头虽然也很可爱，但现在的朋克风格发型也超Cool！男人味爆表！
“哈啊啊啊～！”
太过眼福，一不小心发出声音来了。
“喔，这不是花音嘛，好久不见了。”
“哈？”
为什么会那么平常地跟我搭话？
“说来你真是弱爆了。才时速160公里而已，到底准备花多少时间啊！”
唉……怎么回事？
莫非哥哥以为时速160公里的超高速球是不管谁都能投出来的？
因为自己能够轻易办到，所以其他人也应该能够简单办到？
也就是说，哥哥并没有算计我？
他一直认为这是个公平的赌局？
“喜欢……”
“啊？”
“我喜欢哥哥。现在比以前更喜欢了！”
“搞不懂你。好了快进去吧，外面真是冷得不行。”
“啊，嗯……”
不行的是我这边啦！
喜欢得不行，要死啦！
情绪就像这样升到顶点，我跟哥哥一起来到客厅，一起钻进暖炉，一起看搞笑节目。
“这家伙不怎么好笑啊”之类的，
“哈哈哈，挺有意思啊”之类的，
“这家伙超好玩，不行了”之类的，
“啊哈哈哈哈哈！”之类的，
之类的！之类的！之类的！之类的！
竟然能跟哥哥一起度过这样的时间！
诶嘿嘿……超幸福的……
当节目进入广告时间时，哥哥趁机问道：
“我说，你是不是完全没练习啊？”
“才不是呢！你看啊，这里！”
我将手掌摊开，给坐在对面的哥哥看。
“骗人的吧……”
哥哥禁不住轻叹一句。
他所惊讶的，是我手掌上水泡一样的茧。右手5根指头的指根处各有一个。
虽然自己说出口有点那啥，但看上去真是很令人痛心。
“哼，这样的手，以后已经嫁不出去啦。”
虽然八成以上都是开玩笑，但哥哥却陷入了沉默。
“…………”
从表情上推测，似乎是有些愧疚的感觉。
“等等！不要这样啦！我是开玩笑的！”
“你……真的是有在好好练习啊。”
“都说了是真的嘛！我可是认真想要赢的！”
“为什么这么努力练习都还投不出来啊，区区160。”
“…………”
果然，哥哥比我更加小看棒球这项运动。所以才会将这种不合理的要求当成赌约。
“虽然我也是最近才知道的……女性投手的世界纪录，也没有超过140哦？”
“真的……？”
“真的不能再真了！”
“那如果能办到的话，你就是世界最快了啊。”
哥哥笑得很灿烂，啊，果然哥哥的笑容好可爱啊……不对！
“不可能的啊！160什么的！”
“哈？为什么我能投出来的速度，你会投不出来啊？”
“谁叫哥哥是天才啊！把赌约的条件弄简单一点啦！”
哥哥误以为时速160公里的球是谁都能投出来的。那么就应该将“谁都能够跨越的难度”重新设定为160以外的数值吧——不对。
“还不如说，如果你认为160是谁都能投出来的，那作为打赌的条件根本就不能成立嘛——不管打赌的事，赶紧把我作为一个女生来看待啊！”
“我说你啊，从刚刚开始似乎就搞错了一个问

题。我并没有认为160是不管谁都能随随便便投出来的球速哦？我只是觉得既然你跟我流着同样的血，那么勉勉强强应该也能投出160吧。我才没蠢到那个地步呢。”

“但是，哥哥刚刚不是还说‘还没投出来啊’什么的……”

“那是因为我总觉得你搞不好会投出来的啊。”

感觉话题的发展有些奇怪了。

“那说到底……哥哥是希望我投出160，还是不希望我投出160？”

“哪边都无所谓啊，船到桥头自然直啦。”

“超VB的……”

“哈哈哈，都说了那个已经过时啦！”

“……”

真为几分钟前想象着“莫非哥哥喜欢我”而情绪高涨的的自己感到羞耻。

“不过嘛……”

哥哥此时开口道。

“打赌的条件是不会降低啦，不过等下我可以稍微指导你一下，像是投出160的秘诀。我去，我的温柔真是不可估量啊。啊哈哈，也难怪你会喜欢上我啦。”

“嗯……”

结果哥哥到底是什么打算啊。

“船到桥头自然直”这话说得真是超随便的。

如果我投不出160，他也毫不在意吗？

如果我投出了160，他会为我高兴吗？



4章

【叶隐康比吕】

在前往地铁的路上——

走在装潢颜色乱七八糟、缤纷得晃眼的木制栈道上，小花音这么说。

“看见炫目的强光时，会想要打喷嚏的吧？”

“嗯？突然问这个干啥？”

“快回答就是了，我说得对吧！？这并不是什么羞耻的事情对吧？”

“喔、喔。毕竟是生理现象嘛。我一点也不觉得这有什么值得羞愧的地方。”

“嗯……那么……在水边行走时想上洗手间……也不是什么羞耻的事情吧……？”

“并没有什么好羞耻的啊？”

在我表示赞同之后，不知为何，小花音却陷入了沉默。

“……”

“难道说！你正在盘算着怎样从我这里拿回10万元吗！？”

“不是啦……”

“那你倒是说说看啊！？如果你的说法不能让我满意，我就一辈子叫你守财奴！”

我大声叫嚷着，小花音则是脸颊染得通红。

“我想去洗手间啦……！已经快要忍不住啦！”

“啊……”

从打喷嚏开始的对话，全都是申请去洗手间的前置吗。

竟然不好意思申请去洗手间，真是个可爱的家伙。

既然如此，我和小花音一起走进了附近的民宅。小花音用骇客枪干掉了里面所有的黑白熊。

“啊”小花音忽然轻轻叫了一声。

“漏了？”

“不是啦……刚刚打完后子弹又用光了。”

“……”

小花音似乎是个没啥计划性的女生。虽说从憋到快忍不住才提出上洗手间这一点也能看出来就是了。

“算啦，反正这里的黑白熊也全灭了，没什么大碍。赶紧去去就回吧。”

“那就不好意思，这个先拜托你拿着了。”

小花音将挂在肩上的挎包递了过来。

在我接过挎包后，确认她进入了洗手间，此时一个绝妙的点子忽然在我脑海中闪现。

“对了……”

看看挎包里面的东西吧。

既然是TAT电视台高层的女儿，说不定会藏着金银财宝呢！

如果暂时借走这些东西，再暂时放在当铺里，那就不用去赌不知道能不能到手的谢礼，800万的欠款直接就能一笔勾销了！

“这只是借……这只是借哦……”

就像唱歌一样念叨着，我拉开了挎包的拉链。

里面是笔记本、钱包和手机。

只有这些。

“简直没有个JK的样子……”

想象中应该是杂七杂八的东西乱作一团的，真是让人失望。

怎样都好啦。

先确认一下钱包里面。

“切……”

原本以为最少也装着50万的，结果并没有这种好事。

小花音的钱包里，只有零零星星的散钱和几张卡片。

现金＝10万元大概都用在支付我的占卜费上了吧。

竟然把几乎所有的现金都用在刚刚认识不久的男人的占卜上啊。

大概有钱人的从容感也占一部分因素吧，不过还真是个没有计划性的JK。

“娶这种人当老婆可是相当危险的啊……”

收起钱包，顺手又翻开了笔记本。

“哈？”

忍不住叫出声来。这是什么东西啊……

我一边起着鸡皮疙瘩，一边翻页。

“里昂哥哥”

翻页。

墙。（注）

翻页。

墙。

翻页。

墙墙墙。

翻页翻页翻页。

墙墙墙墙。

翻页翻页翻页翻页。

几十页过去，“里昂哥哥”地狱还在继续。

这、这是啥啊！

喂喂喂喂太恐怖了吧！

赶快让我离开这个地狱啊！

于是我一口气翻过几十页，发现墨水的密度终于有所下降。

松了一口气的我，同时仔细看了看这一页的内容。

“哈？”

忍不住又叫了出来。因为里面记载的内容竟然是——

“说什么未来机关的，未来个P啊。”

“那种伪善者集团，我一定会捏碎他们。”

这已经不是危险的级别了……

吓得我瞪大双眼，同时至今为止发生的一些事情也涌上心头。

在影碟租借店里听到的梦话。

“里昂哥哥……”

对我的占卜做出的反应。

“……因为，怎么说呢，那个……我命中注定的人已经死了。”

将这些对照起来，就能构筑出这样一个假说。

恐怕小花音就是小桑田的重要救助者，而且（病态般地）爱着小桑田，并把小桑田在互相残杀学园生活中死亡的责任转嫁到我们这些幸存者的头上——

所以她憎恨着未来机关。

不过，她至今为止应该都被监禁着，为啥会知道互相残杀学园生活的事呢？

不，现在这并不重要。

向未来机关或小孩子们打听，又或是在哪里的新闻上读到，总之想要知道互相残杀学园生活情况的方法有的是。

“这也太自私了……”

倒打一耙也要有个限度啊……

虽然我也很同情以那种方式死去的小桑田，但是为此就要憎恨我们，也太不讲道理了。

而且，光是看那个“里昂哥哥地狱”，就知道她的恨意绝对不一般。

与她一起行动太危险了……！

此时传来洗手间的门把扭动声，我赶紧将笔记本放回挎包里。

“抱歉，久等了。”

正用手帕擦拭双手的小花音，并没有注意到我偷看了她的东西。

总而言之算是暂时安全，但比起这个来——眼前这个JK的举止，跟刚刚笔记本里的内容完全对不上号。

“嗯？怎么了？”

但那肯定是小花音亲手写下的。

小花音是个时代错误的精神病辣妹啊……！

而且对于我们这些互相残杀学园生活的幸存者，可是恨得不得了啊……！

“干嘛一脸茫然的样子？”

“……”

“喂，色鬼，想到我刚刚去洗手间方便，兴奋起来了吧？”

“嗯……差不多啦。”

“摆明了开玩笑的，你倒是吐槽啊……”

没有向小花音询问——正确来说是无法询问笔记本的事，我们离开了民宅，再次朝着地铁的方向前进。

但是——这样下去肯定不妙。

这女人到底打的什么主意？既然那么讨厌未来机关，为啥要跟未来机关的我一起逃离这里？

因为一个人行动危险性太高，所以才暂时联手？

不可能，虽然由我自己说出口有点那啥，但跟我

注：这里的“墙”是比喻高密度的墨水字迹就像是黑色墙壁一样。

一起行动，对于小花音来说应该没有半点好处才对。

我只是个碍手碍脚的家伙。

不惜冒这么大风险，也要跟我一起行动，她到底在谋划着什么?

在离开塔和市的瞬间，将我作为人质吗?

然后以我为人质，给未来机关一点颜色看看?

也不是不可能啊。

或者说在前方——例如地铁里布下穷凶极恶的陷阱，然后要我的命?

这种可能性也不能排除。

以防万一，试着占卜了一下前往地铁之后的未来情况。两种可能性断断续续地涌入脑中。

崩塌的隧道。

大哭的小花音。

为啥会在哭啊? 哎，先别管这个，如果隧道崩塌的占卜中了的话——就算不论小花音正不正常，也不应该继续往地铁前进了。

但是，不管怎么说——我都不可能离开小花音。

毕竟我可是有着800万的外债，如果不靠小花音家的财力，肯定没办法还完的。然而小花音那么恨未来机关，就算把她平安送出这里，肯定也没办法从她爸爸那里拿到谢礼。

"爸爸! 没必要给未来机关的人付钱! "

"就跟我女儿说的一样! 我是一分钱都不会给你们未来机关的! "

就像这样。

该咋办呢。仔细思考之后我忽然想到:

就算没有现金，但钱包里不是应该还有信用卡吗! ?

只要从小花音那里顺来信用卡，然后再套出密码的话，就算不跟她一起行动，我也能获得800万了!

"好……! "

总而言之要抓住机会!

"嗯? 好什么? "

"没、没啥，跟小花音没关系的事。"

"怎样都好啦，你看那边是地铁入口吧? "

小花音笑着指向巷子的另一头。那里可以看到通向地下的阶梯的入口。

"不，我们还是别去地铁那边。"

按照小花音说的行动，总有些不放心。而且——

"我看到了……"

"看到了……看到什么了? "

"我用占卜看到未来了! 如果走地铁的话，小花音会大哭——而且，隧道还会崩塌! "

"哈? 为什么我会哭? "

"问题不在那里! 我的意思是，如果隧道真的崩塌可就太危险了! "

"……"

与沉默一起投来的，是小花音怪讶的眼神：至今为止明明都很积极，突然之间却不想去地铁了? 简直莫名其妙。

虽然没有说出口，但我能深刻感受到。不过我可不会退缩。

"总而言之，我们不应该前往地铁! 我占卜般的直觉告诉我，绝对不能去! "

"占卜和直觉，到底是哪边……? "

"占卜般的直觉! "

"所以说到底是哪边啊……"

"我、我才没必要告诉你吧! "

我一口咬定之后，小花音狠狠地瞪着我。

"咿～! "

还是忍不住发出了难为情的声音。

虽然以往也被小花音这样瞪过，但是在看了那个笔记本后，感觉可就完全不同了。

我的脸色开始发青，小花音则是深深叹了口气：

"总而言之，虽然不知道为什么你的态度转变得这么厉害，但你的占卜始终只有三成准确率吧? 那么剩下七成就是说隧道不会崩塌咯。"

"不对! 的确我的占卜正确率是三成，但这并不代表与我占卜相反的结果就会以七成的概率成为现实! "

"就算像你说的那样，但既然要否定别人的意见，是不是也应该同时拿出代替的方案呢? "

"……"

结果我还是输了。

我找不出更有说服力的理由让我们不前往地铁。

明知危险，还是继续在地铁的阶梯上往下方前进着。

在因为我的警戒而变得冷漠的气氛中，我们慢慢向检票口走去。

也许是顾虑到这一点，小花音忽然开口说道:

"叶隐是什么时候觉醒占卜才能的? "

"没必要告诉小花音吧。"

"我说，到底为什么突然态度这么恶劣啊? 是我做了什么吗? 是的话我就道歉，快告诉我吧。"

"没啥啊，一直以来不都这样吗? "

"才没这回事吧! 绝对哪里很奇怪啊! "

"如果你这么觉得的话，那就是你的脑子很奇怪啦。"

"别开玩笑! 绝对是你突然间态度变得很恶劣! "

"既然这样……那你不妨扪心自问，想想为啥我会态度恶劣。"

刚刚说完这句冷淡的话，小花音就露出了恍然大悟的表情。

遭了……!

偷看笔记本的事被察觉到了吗……！？
然而，从小花音口中说出的是——
“难道说……叶隐那个时候是醒着的吗？”
“那个时候……？”
“第一天的晚上，因为想上洗手间而醒来——不知为何就往叶隐的头发里放了根牙签进去……之后就怎么也取不出来……”
“这也是个大问题啊！”
果然这家伙是个危险人物……！
“总而言之！我跟小花音可没什么好说的！”
我坚决地否定道，因为摇头的离心力，辫子里飞出了一根牙签。
正好落在我的脚边。
“噗……！”小花音忍不住笑喷出来。
“这并不可笑啊！”
而我的怒吼，也瞬间终结了这幽默的气氛。
被莫名其妙大声吼到的小花音，将嘴唇撅起来，闹起了脾气。
“行……行行，行行行行。虽然搞不懂为什么，但关于你不想跟我说话这一点，算是彻～底明白了！”
“……”
就在这最糟糕的气氛下，我们来到了检票口前。
穿过检票口，继续下到月台。而无人搭乘的电车正停靠在这里。
乍一看平安无事的车厢，其内部已经是鲜血淋漓。
这些人被杀的时候，究竟是怎样的心情呢……
就在最残酷的画面即将在脑海中成型前，我摇摇头中断了自己的想象。
从无人的月台眺望了隧道深处，没有丝毫要崩塌的征兆。
这个地铁真的是通往市外的吧。就这样平安无事地前进的话，我们就能离开塔和市了吧。
当然，归根结底这也是平安无事的情况下。
在离开塔和市之前，我就被小花音杀掉的可能性也不是没有。
而就像与我担心的情况毫不相关一般，在电车车头的一旁，小花音笑着说道：
“要试着将电车开到市外吗？”
“满是尸体的电车，我可是死都不想进去啊。”
“我也是同感啊。”
小花音的台词里，一点也没有想要立刻结束对话的意思。
大概是想要再次挑战修复我们之间的关系吧。
但是，我没有给出任何回应，以沉默拒绝着进一步的攀谈。
“……”
小花音并不在乎我的沉默，以“说起来啊”开始了下一段对话。

“刚刚跟我相遇那会儿的叶隐，不是说‘超VB’很Low吗？其实我当时可高兴了。”
“忽……忽然之间说啥呢。”
面对预料之外的内容，一不小心就反射般地回应了。
“因为叶隐看起来很生气，所以想改变一下这个气氛。啊，不过刚才我可没说谎哦，当时是真的很高兴。”
也许是在遮羞吧，小花音呵呵地笑了出来。
“……”

我和小花音并排走在月台下方的轨道上。为了不踩到小石头，无意之间只用小步伐踩着轨道上的枕木行走。
突然觉得自己很丢脸。
真不像个男人……
至今为止我能平安无事，虽然不愿意承认，但毕竟是多亏了小花音。
虽然那本笔记本确实很恐怖，但也不能抵消小花音救助我的过去。
正因如此，才觉得老是怀疑小花音的自己，真的太逊了。
怀疑归怀疑，但重要的是应该在怀疑的基础上去确认，而并非随随便便地预想与判断，将怀疑就此认定为事实。
这是我在互相残杀学园生活中所学到的。
“……”
反省了至今为止扭扭捏捏的态度，决定单刀直入地询问。
“那个……你对未来机关……是怎么看的？”
而就在我话音刚落的同时——
又或许是零点几秒之前——
我被小花音一脚踢中腹部。
整个人滚倒在枕木上。
小花音骑上我的身子，掐住我的脖子。

【仲岛花音】

一个人待在客厅，像猫一样蜷在暖炉里，听到大门方向传来门打开的声音——
本以为大概是妈妈回来了，但进入客厅的却是不认识的男人——
哈？就在惊讶的瞬间，我已经被拘束起来，失去了意识。
睁开眼睛的时候，已经身处一个非常干净的、像是一日公寓一样的房间中——
在那之后一年半，我一直被单独监禁着。
闲得完全没事做，只有与里昂哥哥的回忆才能成为我心中的支柱。啊啊，里昂哥哥现在正在做什么呢？会担心我的处境吗？

我一边想着这些，一边日复一日地坚强过着永无止境的监禁生活……

并没有这种事。

在我被监禁起来不久之后，哥哥就被未来机关杀死了。

得知这一消息，是在我因为被黑白熊袭击而结束监禁生活，再因莫名其妙的理由被强行卷入小孩子们的游戏，然后被释放到街上的时候。

藏身于一座小公园的公共洗手间时，搁置在一个桶上的薄薄的文件进入了我的视野。

并没有抱着什么特别的想法，我打开了文件，然而却遭遇了最残酷的现实。



【关于互相残杀学园生活】

由希望峰学园78期生的16名学生参加的究极激动人心的游戏。规则很简单，参加者必须在学园中度过一生，想要出去就必须杀死任意一名其他学生。在这场超级乱来的游戏中，以下10人失去了性命——

在10个人的名字中，我看到了里昂哥哥的名字。

当然我并没有马上接受这个现实，还认为是文件写错了什么的——

但是，那份文件还附上了死亡时的照片。

被橡胶管绑住——

变得像破烂抹布一样的——

哥哥的——

尸体。

“啊哈哈……”

肯定是骗人的，肯定是哪里搞错了。

我理所当然地怀疑着现实——

但是，现实是坚不可摧的。没有任何地方容得下我的疑念。

不管怎么看，那都是哥哥。

那都是里昂哥哥。

那都是里昂哥哥的尸体。

脑海中一片空白，继续翻着文件，然后再次被荒唐的现实所侵袭。

【关于互相残杀学园生活的幸存者】

将其他参加者作为祭品、作为踏脚石，以下6名帅气无比的学生幸存下来了。

（6名学生姓名·详细资料）

从学院毕业的他们，活用自己冷酷无情的人性，加入了未来机关。他们双手包揽了权利与名声，正装作正义的伙伴四处行动！

为什么我还活着?

当时浮上心头的，首先是这样的想法。

因为，我的世界明明就等同于里昂哥哥……

为什么我竟然还能呼吸，心脏还在跳动?

为什么还要跳动?

为什么我还活着?

为什么还能活着?

不……这是当然的吧。

因为，死的不是我，而是里昂哥哥啊。

现在这个瞬间，我生存在死亡的世界里。

仅仅如此而已。

我

已经

陷入

绝望。

仅仅
就是
如此
而已。

但是，既然如此，那又是为什么——
为什么我无法流泪。
完全没有丝毫想要流泪的感受。
因为太过惊讶，感情冻结了？
或者说，我其实是在死亡的世界中也不会哭泣的感情冷淡女？
因为感情是对世界的服务，所以我并没有可以献给已死世界的感情？
总而言之——
我要跟哥哥去同一个地方。
在没有哥哥的世界里，活着也没什么意义。
我轻轻触碰公共洗手间的门，准备成为外面四处流窜的黑白熊的饵食。
然而——
就在这个瞬间，我察觉到。
不行。
我还不能死。
因为，真正该死的家伙现在还活着。
那些杀掉哥哥，恬不知耻伪装成正义使者的家伙们还活着。
什么跨越了同伴的死，什么背负了同伴的死，用这些朗朗上口的台词，遮掩着自己肤浅人性的渣滓们还活着。

要死，也要等到杀了他们之后——

这是如同用匕首在身躯上刻下的誓言。
但是，我没能杀掉叶隐。
不，应该说是因为种种原因而没有杀掉他。
一开始误以为他是普通民众。
顶着刷帚一般发型的普通民众，快要被互相残杀学园生活的负面遗产黑白熊给杀掉了。
所以才救下了他。
在救下他之后才知道——
这家伙就是互相残杀学园生活的残党——
渣滓之一，叶隐康比吕。

本想当场就把他解决掉的——
“超VB？真是Low爆了啊。”
但那像是精妙复制了与哥哥的回忆中出现的台词，让我当场大哭起来。
让我将叶隐与哥哥重叠了起来。
我开始将杀机延后再延后，甚至开始踌躇。
瞄着我爸爸财产的地方也好，明明是未来机关却完全没有保护我的地方也好，综合起来都超逊的。但正因如此——
正因为他完全不像未来机关的那副样子，才让我一直没能下手。
一跟这家伙说话，杀气就会消散掉啊……
要不就放过这家伙吧……
甚至也这样想过。
但是——
当他以难以开口的表情这样说道：
“那个……你对未来机关……是怎么看的？”
我一瞬就理解了。
大概是我去洗手间把挎包交给他的时候吧，笔记本被他看过了。
那段记叙被他看到了。
于是身体反射般地动了起来。
一脚踢上他的腹部，再趁机将他按倒在枕木上。
像个男生一样掐住他的脖子。
用两根大拇指压住他凸起的喉结。

——就是现在这样。
我正准备杀掉叶隐康比吕。
准备杀掉这个我一时之间与哥哥重叠起来的男人。
“喀……”
叶隐的喉咙里，传来我从没听过的声音。
这声音让我恢复了冷静。
产生了自己的眼球往上方攀升、并似乎获得了俯瞰视点的错觉。
清楚地感觉到他的喉结慢慢沉入肉中。
“……”
现在，我正准备杀了这个男人。
这是为了里昂哥哥——吗？
不，从实质上来看，我杀叶隐的理由，是因为那本笔记本被看到了。
离开塔和市后，能跟未来机关取得联系的话，他一定会告发笔记本里的内容吧。
如此一来，我的复仇、以及我的生存意义，一切都会化为泡影。
惟有杀人灭口一途。
叶隐的瞳孔开始放大。
叶隐正在步向死亡。
我正在变为杀人凶手。
视界在摇晃。
视线变得模糊。
身体中遍布着激烈的痛楚。

5章

【叶隐康比吕】

眼前是小花音的面庞。

皱着眉头，咬紧牙关，满眼泪珠……

喂喂，你这是什么脸啊……浪费了一脸的好容貌喔……

不对……

啊，这样啊……

我正被小花音掐着脖子。

而一旦认识到这个现实……

该死……

视界开始模糊。

意识开始远离。

这样下去会死的。

不想办法推开小花音的话——

但可能是因为血液循环不充分，就连移动一根指头的力气都没有。

你……

在……

哭……

什么……（注）

意识……

逐……

渐……

远去……

“塔哩啦哩啦～大家好啊喵～”

正想着“还真是无忧无虑的声音啊”的下一个瞬间——

阔别几十秒的酸素补给，让脑部啪嚓作响。

从发端到指尖，血液巡回的感觉一口气传遍全身。

视界也在一拍之后，由之前的全白变回了鲜明的色彩。

哈……？

仰躺着的我的足端前方约9米处，有一台橙色的机器人。

原本还以为是幻觉而不断眨眼确认。不过都到这个地步了，不是现实的话反而有点说不过去。

机器人的肩上，站着那个粉色头发的小学女生。

我理解到空白时间里发生的情况。

那个机器人将小花音打飞了。所以我才从断气的危机中脱离出来。

一边咳嗽一边撑起身子。

此时小花音正与机器人周旋着。

“之前竟然让我那么丢脸，这笔账一定要好好清算！”

朝着在轨道枕木上垂着头的小花音的脑门，黑板大小的大斧头劈了下去。

千钧一发之际，小花音向右后方跳出去，狼狈地翻滚在枕木旁边的砂石地上。

原本漂浮在离地1米左右高度的机器人，也遵从重力影响而落下。带着重重的金属声，朝着翻滚的小花音奔跑。

小花音用手支撑起上半身，左脚一蹬地面，向着机器人扑去，然后从想要踩扁她的机器人双腿之间穿过。

机器人转过身来，再次挥下巨大的斧头。而小花音又在千钧一发之际躲过——

战斗完全陷入小学女生的步调……小花音一直迫于防战。

不见她使用骇客枪，大概是因为弹药耗尽了吧。

那么就跟以往一样，以肉搏战挑战就好——才怪。

小学女生站在机器人的肩上，那可不是JK能够摸得到的高度，两者间距离实在太大。

而且——

恐怕，小花音的右脚负伤了。动作远没有之前干净利落，很明显是一边保护着伤脚一边回避攻击。

只是时间的问题罢了……

这样下去小花音一定会输。会被斧头砍到脑门，变成凄惨的血染尸体。

一想到这样的未来，身体的毛孔就完全绽开，如同卫生纸沿着背脊轻轻滑过那般毛骨悚然。

幸好我不是小花音——

内心中这样的真实想法让我羞愧得无地自容。此时心中另一个我的声音响起：

“为啥认定自己是旁观者！你要是不去帮她，还等着谁去！”

这我知道啦，可是——

那个女的可是想杀我啊！

就算把她救下来，也不能保证下次她不会杀我啊！我没有道理去救她吧！

“不是这么回事吧！”

我知道……

不是这么回事。

注：此处原文支离破碎，动词部分被隐去，译文为译者的推测，不保证绝对正确。

从希望峰学园毕业，现在隶属于未来机关的我，到底变了多少——

到底成长了多少——

是否能办到应该办到的事——

现在摆在面前的，是这样一种情景。

现在所讲述的，是这样一个故事。

我是未来机关14支部的，叶隐康比吕。

现在我应该冲向小花音的身旁。

但是——

脚在颤抖，胃也在痉挛，我的所有细胞，都在抗拒着我冲向小花音的冲动。

就像是想要拖延一般，我试着占卜了自己的未来。

占卜中的我陷入了绝望。面对着小花音的尸体，无言以对。

而现实中的我靠在墙上，牙关止不住地打颤。

【仲岛花音】

啊，察觉到不妙的时候已经——

橙色金属机器人巨大的足部正朝着我踢过来。

瞬息之间往后方跳跃缓解冲击力，但因为右脚负伤，连预想中一半的距离也没有跳到。

于是预想中一倍以上冲击力的踢击，直击我的腹部。

“噶哈——！”

不像样的声音从口中漏出。然而连感到羞耻的时间都没有，径直在碎石地上翻滚了10米左右的距离。全身传来剥皮般的疼痛。

“呜咕……啊！”

我从喉咙中挤出的惨叫声，正好与言子可爱的声音重合：

“呵～呵～呵～呵，区区怪物竟然反抗我，所以才会有这种下场啦！”



睁开不知何时闭上的眼睛。

从机器人肩上降落下来的言子，正在3米远的地方高声笑着。

如果是几十秒前的我，会把握这个机会跳过去，然后一手抓住她的脖子……

但是，正因为现在的我办不到，所以言子才会从机器人肩上下来吧。

我的脚已经变得非常凄惨。

只是稍稍想要勉强它工作，就传来一种完全无法挪动半步的错觉。

不……这并不是错觉。

我明白的，已经感觉到了。

我的脚正在迈向死亡。

就算是脱离了眼前的危机，以后也可能再站不起来了。

那样的未来几乎已是铁定的事实，这就是我的脚那绝望般的现状。

就像是刮掉皮的树木一样，筋细胞如同行星表面一样大面积裸露在外。

抬起头来，看到言子的右手拿着像是魔术手一样的道具。大概是什么新武器吧。是准备用那个给我致命一击吧。

拿着武器，言子慢慢越

近过来。

“其实啊，昨天被袜子绑着的时候注意到了。”

开口说话的言子，其口吻不知为何——似乎充满了好奇感。

“太过好强的地方虽然有点扣分，但姐姐其实长了一张蛮可爱的脸嘛。”

“哈……？”

“还记得吧，之前我也说过。我是可爱狂热者，对于可爱的东西超没抵抗力的。而同时呢，我还是一个超色情的女流氓星人喔！”

“你到底……想说什么？”

“可爱的姐姐，就由我来开发你的身体吧！”

“……”

这孩子在说什么啊。

就在我这么想的几乎同一时刻——

“呀！”

传来一声令人起鸡皮疙瘩的、仿佛动画里一样的声音。

不对……那是我刚才发出的声音。

言子手里的像魔术手一样的道具，正在爱抚着我的身体。

言子高声宣言道：

“这就是携带型触手机器！虽然开发度比不上台式机器，但兼备机动力与便携性！”

像魔术手一样的道具，再次伸向我的身体——

“等，快住手——”

“才不要呢！我要将姐姐开发成没有这个就活不下去的身体！不管是吃饭的时候还是洗澡的时候，脑子里就只有触手，其他的东西怎样都好。向着这样的淫乱身体MEGA进化吧！”

像魔术手一样的道具——应该叫携带型触手机器，开始玩弄我的身体。

“怎样怎样，这里舒服吗！？”

一股神秘的寒气侵袭而来。

“嘴上说讨厌，其实很喜欢的吧！”

脑海逐渐变得一片空白……

“怎么样啊？比起男孩子，还是这个舒服吧！？”

绝对不是因为触手机器而有了感觉。

我的大腿已经染满了鲜血。大概摔在碎石上时，血管被划破了吧。伤口处不断有鲜血流出。

咕嘟咕嘟咕嘟——

咕嘟咕嘟咕嘟——

咕嘟咕嘟咕嘟咕嘟咕嘟咕嘟咕嘟咕嘟咕嘟——

身体的体温也随着鲜血一起失去。

脑海变得一片空白。

越是被言子的触手机器玩弄，血液流动也越发加快。

我正在快速迈向死亡。

超VB……

好讨厌这样难看的死法。

竟然被小学女生玩弄着身体，在少许的快感中死去……

啊啊，不过这样也罢……

原本我就打算在不久的将来结束掉自己的性命。然后前往里昂哥哥所在的地方。

这并没有什么值得悲哀……

不——虽然想要追随里昂哥哥，但不想以这种方式结束。

我讨厌这样的死法。

我要以自己的意志死去。

我不想将他人的意志当成自己的意志，一边找着借口一边死去。

我不想像里昂哥哥那样悲哀地死去。

但是，现在说这个也没用了……

因为我已经……束手无策了……

“哎呀呀！？”

与惊讶的声音一起，玩弄着我的触手机器停了下来。

言子正转过身去。

地面正在摇晃，发出“轰轰轰”的低沉声音。

“该死的！”

言子放下触手机器，换上机器人的控制器。

不知发生什么状况的我支起上半身后发现——

停在月台的电车，正朝着枕木上的我们疾驰而来。

“哈……？”

10秒之后，我和言子就会被碾死。电车就是离我们这么近。

诶，等一下，这算啥啊！

虽然讨厌被触手机器折磨死，但更讨厌被电车碾死啊！

就在我因为恐怖而双肩高耸的时候——

停在轨道一旁的机器人冲了出来，以练习相扑的姿势抵住了电车。

叽叽叽叽叽叽叽叽叽叽叽叽！

如同挠黑板一样的巨大噪音——

机器人的脚与地面之间擦出红色的火花。

敌不过电车势头的机器人，正朝着我们后退过来。

与令人汗毛竖起的声音一起，电车头部和机器人的背影正在逼近。

“呜！”

言子丢下我不管，往右后方跳出去，离开了机器人与电车的行进路线。而我依然留在轨道上。

这样下去，我会被降低了速度的电车拖至车轮与地面之间，头盖骨也会被碾得粉碎吧……

被电车推过来的机器人的后脚，已经来到前方3米处。

结束了……

超VB的……

我做好死的觉悟，闭上双眼——

身体忽然浮了起来。

"勉勉强强Safe！"

听到声音的瞬间我就理解到，我是被叶隐抱走了。

叶隐抱着我离开轨道，开始往电车和机器人的反方向奔跑。

诶，等下，这是什么超展开！

混乱着的我看向叶隐，寻求解答。

他正咬着牙，脸色铁青。

我理解到现在发生的现实，正是他鼓起勇气所换来的。也察觉到那辆电车是他开动的。

为什么……

"我明明想杀了你啊……"

我以自己都听不清楚的声音低语着，而叶隐则像是说给自己听一样宣誓道：

"我可是未来机关的人！不能老是像个学生一样！"

泪腺要崩坏了。

罪恶感也涌上心头。

"别这样啊……"

说得这么帅气，不就显得我像个傻瓜一样吗……

不就显得他是正确的，我是错误的一样吗……

不就显得想为里昂哥哥报仇的我……我的爱情表现方法是错的一样吗……

为了不露出丑态，好不容易压下自己的感情，而叶隐又跟了一句破天荒的台词。

"而且，我还有欠款没还啊！"

"哈……？"

"比起这个，我们就这样逃——"

背后突然传来巨大的声音。

叶隐不由得停住脚步，回头一看。

电车正侧翻在橙色金属机器人的身旁。

这就是现实……

我们正确认识到最糟糕的现实……我们还没有脱离危机。

不管是言子，还是言子的机器人，都没有受到丝毫损伤。叶隐的行为充其量只是争取时间，我们依然处于压倒性的劣势。

"看、看你们干的好事啊！"

机器人抓起言子，放在肩上。

然后向着我们的"完结"冲了过来。

【叶隐康比吕】

从0到100的瞬间超加速——从腰部喷射出大量蒸汽，机器人朝着这呼啸而来。

不用占卜，而是靠直觉也能确信，数秒之后，我们将一命呜呼。

巨斧会将我们各自切成两半，就像吃剩的西瓜那样。

毕竟，已经无计可施——

小花音脚上有伤，不能进行肉搏战，骇客枪也已经耗尽子弹。

"……"

我到底在干啥啊……

不想承认自己是搞笑角色，自命不凡是未来机关所属，顶着正义的外壳横冲直撞的结果就是这样。

什么都没有解决。不过是赔上自己一条命。

果然不是自己风格的行动还是不能做啊……

成长什么的去他×的……

"完蛋了……"

肩膀没有了力气，小花音掉落在我脚下，我也随着双膝跪地，口袋里的占卜道具和手机什么的散落一地。

与撕裂空气的悬浮声一起，机器人拉近了我们之间的距离。高举的巨斧从我们的正上方砍落。

面对死亡，我闭上了双眼。

……

……

……

……

……

……

……

"咦……？"

但等了许久，也不见我的头盖骨被砍碎。

【仲岛花音】

那一年，天空飘落初雪的那一天——

在染得雪白的高中操场上，我正接受里昂哥哥的秘密指导。

用这种表现方式，似乎能感觉到一点浪漫因子存在，但实际上却不是这样。

那一年的初雪是1月1日，也就是新年第一天。但实际上从前天和大前天开始就已经有雪花飘落。

秘密指导说到底，其实就是棒球的投球练习。为了不管练多久都没有进步的我，哥哥决定指导我一些小秘诀。

愿主保佑就算是这样无药可救的情景，也想通过不同的表现方式让其闪闪发亮的我那无药可救的少女心吧。

因为是新年假期，除了我们以外，操场上并没有其他人。

"那么，先给你做个示范。"

没有换棒球手套而是戴着普通时尚手套，哥哥接过我递过去的硬球，往防护网上干净利落地投去。
受到哥哥超高速球冲击的网，就像是被强风持续刮着一样，一段时间之内不断违抗着重力翻飞。
“嘿嘿，挺厉害的吧？”
在哥哥露出笑容向我炫耀的同时，硬球终于停止了旋转，遵从重力掉落到地面上。
同时我也理解到，就算穷极一生，我也没办法投出时速160公里的球。
虽然至今为止在比赛中或甲子园的电视直播中也看过好多次哥哥的投球，但与这种近距离观看的感受果然是截然不同的。
“喂，你干嘛哭啊！？”
“唉？”
真的诶。
特别留意之后才发现，我竟然在流泪。
“等，等等，抱歉，我也不知道自己为什么在哭……”
虽然像这样遮掩道，但那是谎言。
其实我是知道原因的。
察觉到自己即便花上一辈子，也赢不了与哥哥的这个赌约——
并非如此。
我是陷入了感动。
哥哥的投球太过精湛——太过遥远——
最重要的是，太过美丽——
我是被这个所感动而流下了泪水。
“虽然不知道怎么回事但还是抱歉，别哭了，啊。”
明明哥哥没有什么错，却还是一边道歉一边摸着我的头。
本想向哥哥道谢，谢谢哥哥让我看到这么美妙的东西——但因为久违地感受到哥哥的手太过开心，让我把眼泪的理由藏在了心底。
停下哭泣后哥哥问我：
“要不今天还是回去吧？”
“不用，请哥哥教我160的投法吧。”
虽然理解到自己不可能投出160，但还是想接受里昂哥哥的指导。
“就算多1秒也要跟哥哥在一起”的心思当然是有的，但对于如何投出那么美妙的超高速球，我也涌起了纯粹的兴趣。
然而对于哥哥的指导，我完全、丝毫抓不到哪怕一丁点的要领。
“怎么说呢，就像这样，‘咕噜’地转一下肩膀，‘唰’地一下把手腕甩出去。”
“完全听不懂……”
结果完全没有任何进步，那一天的指导就这么结束了。
而那一天，也是我跟哥哥最后一次相遇。
新年假期结束后，哥哥回到了希望峰学园宿舍——
不久之后，“那起事件”就发生了——
世界开始逐渐变化——
只有我的棒球水平一成不变——
哥哥现在是怎么样呢——
哥哥的心情，现在又是怎么样呢——

这就是所谓的走马灯吧——
与哥哥至今为止的所有记忆，都在我脑海中一一展现。
回过神来，我已经拾起了大概是叶隐掉落的水晶球——向着坐在机器人肩上的言子投了过去。
“咕噜”地转一下肩膀，“唰”地一下把手腕甩出去。
哥哥的指导，我果然还是完全抓不到要领。
但是——我投出去的水晶球，却描绘出我理想中的轨迹，向着言子的鼻梁飞去。
我知道，这球一定会中。
“哈呜！”
就像叶隐的占卜一样，我预想中的未来成为了现实。
脸上吃了一球的言子，手中的遥控器掉落下来。
原本即将让我们变成血红尸体的机器人，也在千钧一发之际停止了行动。黑板大小的巨斧正悬停在我们的头顶上。
还是第一次……
投出理想轨迹的球，这还是第一次。
当然球速并没有达到160，与哥哥投出的艺术级别的球相比，完全不值一提——
但是为什么呢。
与哥哥的赌约是我能否投出160的球，明明我完全没达成这个目标——
说到底哥哥已经死了，明明赌约什么的根本已经毫无意义——
为什么我会高兴呢。
为什么险些要喜极而泣呢。
而在我还沉浸于多愁善感的气氛中时，
“就、就是现在！”
叶隐朝着言子落下的控制器跑去。

【叶隐康比吕】

“不、不会让你得逞的！身体开发还没有结束呢！”
鼻尖红肿的小学女生，为了回收控制器而跳下了机器人。
“会让你得逞吗！”
小花音好不容易阻止了机器人！我绝不会白白

浪费这个机会!

万幸的是，控制器离我的距离比较近。

然而——

“都说了你们的对手是我啊！”

听到最糟糕的声音，不由得停下了脚步。

从侧翻的电车旁边，出现了一台全速赶来的白色机器人。

“啊啊啊啊啊啊啊啊啊真是该死！”

一个接一个的搞什么鬼啊！？

就这样冲过去的话，我毫无疑问会成为那台机器人的手下亡魂。

只得放弃控制器，回到小花音身边，背起濒死的她，往隧道深处跑去。

“所以我说嘛！？那些怪物应该由我来解决掉！”

“可是可是可是可是！可是啊！最起码要把那只母的让给我！”

“喔！你是想像暑假作业那样把它做成标本吧！”

“不对啦，我是要把它当成钟表装置那样抽来插去，直到它的身体再也不能用为止！”

“抽插……？”

“呵呵呵，对于大门君来说还太早了点吧。”

“什么……！别当我傻瓜！作为首领的我，没理由不懂这些的吧！我就拿那个刷帚脑袋来抽插好了！”

“既然说定了，那就赶快动手吧！”

“好！让它们见识下希望战士的力量！”

【仲岛花音】

在叶隐的背上回头一望。

红色与白色——

两台机器人正“哐嚓哐嚓”地发出脚步声，往我们这边追来。

与我们之间的距离已经不到20米了。

“这次绝不会让你们逃掉了！”

“就是就是！赶快过来让我好好抽插一顿！”

在这些最糟糕的小学生的话音之后，传入耳中的是叶隐急促的呼吸声。

如果把平时的呼吸节奏算成4拍子，那么叶隐现在的呼吸节奏甚至在32拍子以上——

简直随时都有可能倒下——

回过神时，我已经大吼起来。

“放我下去！”

“背着我的话，连你也会——”

“哈、哈、没、没事的、哈……”

“完全不是没事的样子啊！快放我下去！”

“明、明明、刚才、还想、想要、杀我、的……”

真的诶……我到底是想怎样?

直到刚刚为止我都想要杀掉叶隐的，为什么现在会想着只有他逃掉也好——为什么会这样想呢?

因为刚刚的投球达成了人生最终目标?

因为把叶隐跟里昂哥哥的身影重叠起来了?

因为要报刚刚被救的恩情?

都不对……

理由要更加单纯——

因为不讨厌。

因为我不讨厌叶隐。

不知何时起我就不讨厌他了。

不讨厌他，所以不希望他死了。

就像里昂哥哥一样，不希望他死了。

我已经不想再经受那样的现实了。

就算自己死，也不想再经受那样的现实了。

“所以快放我下去！”

但是我的声音，没能传达到。

“不、不用担、心……”

“为什么还要装成没事的样子——”

“时间和地点，现在应该都刚刚好满足条件了。”

“什么刚刚好啊！？”

“我说过的吧？”

机器人的手向我们抓来，已经触碰到了我向后方飘起的头发。

那轨迹将会夺走我的——

夺走我们的生命。

就这样，我的——

我们的故事结束了——

原本应该如此的——

破坏音轰然传来。

就像是衔接错误的电影胶片一样——毫无章法的奇异景象，在冲击着我的精神。

“哈……？”

在我们与机器人的中央——

一块巨大如卡车的瓦砾落了下来。

而就像是以此吹响冲锋号一般——

巨大的声音随即四处响起——

大大小小的瓦砾雨倾盆而下。

就像是某个种类的游戏那样——

瓦砾也越堆越高。

而如同点阵图中逐渐消失的图案那样——

在瓦砾的对面——

两台机器人已经不见踪影。

“这是何等的丑态！竟然一而再再而三

都——”

“作为首领的我才不会就此——”

不断落下的瓦砾声——

将两名小学生的声音——

像噪音一般——

消除掉——

【仲岛花音】

虽然没有感觉到言子她们有破坏瓦砾追来的迹象，但以防万一还是往深处再走了一段路后，叶隐才终于停下了脚步。

将我放下来的同时，他转身仰面朝天大吼：

“好险啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！”

然后又立刻从正面抓住我的手，兴奋地摇个不停：

“太好了！真是太好了！哎呀太好了！活着是多么美妙啊！”

“哎，啊，嗯……”

虽然能逃出生天是很好啦……

但突然这么兴奋让人觉得很恶心诶……不对啦！

“刚才那是怎么回事！？简直像是你一开始就知道那个地方会掉落瓦砾一样！？”

看到我急促地询问，叶隐大叹一口气，非常自豪地说道：

“所以不是说过了嘛，我在占卜里看到了隧道崩塌的。”

“啊——”

“我的占卜正确的时候可是超详细的。所以我事先知道那个地方会落下超大的瓦砾啊。”

原来如此……

的确是听说过这样的设定。

因为占卜的才能而进入希望峰学园，原来并不是唬烂的啊。

不对……

“等等，你的占卜正确率不是只有三成吗？那你怎么知道那个位置究竟会不会掉落瓦砾呢？”

“所以我刚刚不是在庆幸活着真是太好了吗？哎呀，信者得永生这个说法原来是真的啊！啊哈哈哈！”

“……”

那不就是完全的听天由命吗……

大叔你到底有多……

想象了一下另一种可能性，背脊发凉。

但是——太好了。

没死真是太好了。

叶隐没死真是太好了。

公布了谜底的叶隐，在碎石地面上躺成一个大字。

大口大口呼吸着，让遍布尘埃的空气在体内循环。

我坐在地上，看着他那个样子——

不知为何，视界开始湿润起来。

为了掩盖这一点，我抱住了叶隐。

“咋、咋啦……”

太好了，他的外套已经被汗水浸湿。

就算我的泪水流到上面，也不会被发现。

“超VB……”

【叶隐康比吕】

躺在地面将呼吸整理平顺后，我对小花音的脚做了应急处理。

说是应急处理，其实也就是将衬衫的下摆绑好，然后紧紧缠在小花音的脚跟上。这样一来至少可以止血。

“有一手嘛叶隐，这样我就已经可以正常走动了！”

“那不是我有一手，而是你的身体实在太结实了……”

而且，比起那种事来——

“结果你到底是怎么回事……？”

“什么怎么回事？”

“所以说，原本以为你要杀我，之后却又要牺牲自己来救我……”

女人心海底针——可不是单靠这个理由就能说明的。

虽然现场好像是飘散着一股共同跨越难关、充满了满足感的气氛——

不，事实上就是如此——

但在不知道小花音的真正想法之前，我是不会向她敞开心扉的。

我摆正姿势，而小花音这样说道：

“为什么要救你吗——关于这个问题的答案，我只能回答果然还是不希望你死掉……但是，我的心情并没有说谎哦？要说你的话，我已经没有再想杀了。”

什么啊，这样不就好了吗。

刚想放松绷起的肩膀，突然察觉到。

“‘我的话’的意思……就是说你还是准备向除我以外的未来机关的人复仇吗？”

就像之前对待我那样……用那细长的手指掐死吗？

“那是当然。喜欢的人被杀掉了，不想复仇才有鬼吧。”

“……”

从我的角度来看，小花音所抱持的杀意，完全就是倒打一耙——

但是也并非没有值得同情的余地。

她也跟我一样，同样都是互相残杀学园生活的被害者。

“那家伙”如果没有企图搞出“那种事”的话，小花音一定能够比现在笑得更加纯真吧。

但是，就算如此，去向未来机关复仇什么的，果然还是很奇怪……

“……”

在我保持沉默的时候，小花音以一句“但是”将话题继续。

“但是，虽说我还是不能原谅你们这群人，至今也认为如果当时你们再努力一下，说不定里昂哥哥就不会死了——”

然后她咽下一口唾沫。

“但是说到底……我也许没有向你们复仇的权利吧？”

“突然之间怎么了……难道说，你又在打什么坏主意吗……”

“不是那样的啦——”

不知怎的似乎有点害臊一样的小花音继续说道。

“在向言子投出水晶球的时候，就像走马灯那样，我想起了与里昂哥哥的各种回忆，然后突然想到……里昂哥哥到底是怎么看待我的呢。如果他根本不在乎我，那么嚷着为哥哥复仇的我，该说是像一个人唱独角戏一样吗……在哥哥看来，估计也只是在添乱吧……这样也太像真正的跟踪狂了。”

说着像是开玩笑一样的台词，但小花音的脸上真的羞得满面通红。

看来刚才那番话并不是开玩笑。

那么——也说不上礼尚往来啦，我也告诉她一些真相吧。

“小桑田可是很重视小花音的哦。”

小花音脸上的肌肉瞬间紧绷起来。

“虽然不知道你是不是在安慰我……但不要随便乱说些有的没的。”

“不不不，不是安慰也不是随便乱说话，我说的都是真的。虽然之前都忘记说了，但肯定、应该说是绝对，小花音就是小桑田的重要救助者。”

“重要救助者……？”

“被强迫参加互相残杀学园生活的我们，每个人都被‘绝望’挟持了一名亲人，他们被统称为‘重要救助者’。‘绝望’把我们的亲人作为动机，准备以此来逼迫我们杀人。”

“你的意思是我被绑架，就是因为我是里昂哥哥的亲人？”

“嗯，应该没错。其他的重要救助者也跟小花音一样，大概1年半前被绑架的。”

小花音歪了歪头。

“嗯，但就算如此，又能说明什么呢？这跟我的恋爱没关系吧？”

“不对。所谓的重要救助者，可不是从亲人当中随便选择的——而是真正的，对于我们来说非常重要的人。比如现在都还有恋母情结的我，被选上的重要救助者就是母亲。”

“……”

能感觉到小花音倒吸一口气。

能感觉到小花音屏住了呼吸。

眼睛大大睁开，以不安的神色注视着我。

“意思是……”

“嗯，意思就是小桑田非常重视小花音。”

“但是……”

“事实就是如此，再怎么怀疑也没意义。小桑田喜欢小花音的程度，最坏也跟我喜欢母亲的程度一样。”

“……”

简直像是在寻求表白的回复一样，带着大大的期待与不安——

畏首畏尾地，小花音向我问道：

“叶隐……有多喜欢自己的母亲呢？”

“那当然不会是恋爱感情。但毕竟是一个人辛辛苦苦将我抚养长大的母亲。就算说是世界上我最爱的人，也毫不夸张。”

“呜——”

小花音的表情开始慢慢崩坏。呼吸的节奏也开始混乱。

一拍之后，眼泪也开始止不住地滑落。

“呜、呜——呜、呜、呜——”

忍耐、忍耐、再忍耐，但无济于事——

小花音忍不住大声哭了起来。

崩塌的隧道里，四处回响起她的哭声。

就算说是哭干了一辈子的份也毫不夸张，为此小花音现在双眼红肿，喉咙也跟沙漠一样干枯。

在这种满身疮痍的状态下，她开口说道：

“我要回到塔和市。”

“但是，隧道已经崩塌了啊……”

“不，这条线路是环状线，因此只要没走岔路，肯定能回到街上。”

这样啊……

“回到那种地方要干啥……？”

“准备找找未来机关的人吧。”

“你是要……”

“嗯，说不定会杀了他们。但也有可能不会杀了他们。现在我的想法连我自己也搞不清楚。虽然已经不想杀叶隐了，但好像还是很憎恨未来机关的样子，所以还是见了面再决定吧。”

“……”

“因为说不定也会遇到像叶隐一样的好人啊。”

完全没有阻止她的念头了。肯定船到桥头自然直吧。

那些跟我不同，不随便翘课，受过正规训练的同僚，应该不会被这个满身疮痍的JK简单杀掉吧。

我也应该一个人离开这里，赶紧跟未来机关取得连络。

那个时候只要跟他们说有个危险的女人在，那么杀人复仇之类的大事件应该就不会发生了吧。

虽然跟小花音一起回到街上的心情也不是没有啦——

但想要杀害未来机关的JK，跟隶属未来机关的我可不能一起行动。要是被同僚知道了，我的社会地位就岌岌可危了。

想找个靠谱的理由，但翻遍脑浆也没有什么好主意。

按照玄乎一点的说法，我跟小花音在这里分别，一定是命运使然。

我像这样说服了自己，然后决定目送小花音离去。

“到中途为止一起走如何？”

“我已经是大叔了，回复体力很花时间的。”

“是吗。那么，以往种种真是抱歉。另外，多谢你了。”

“嗯，路上小心啊。”

靠在瓦砾上，挥着手与她道别。

不管怎么说，是她的话，一定没关系的吧——

我长叹一口气，然而忽然察觉到。

才不是没关系啊！

我急急忙忙、踉跄地追上小花音。

她惊讶地转过头，脸色也瞬间变得明朗起来。

“你不是不跟我一起来吗？”

“800万！”

“哈……？”

“我还欠着800万的外债啊！”

不依靠小花音的财力，要我怎么还这笔钱！

比起社会地位什么的，还是钱更重要啊！

小花音则是完全搞不懂状况地歪着头。

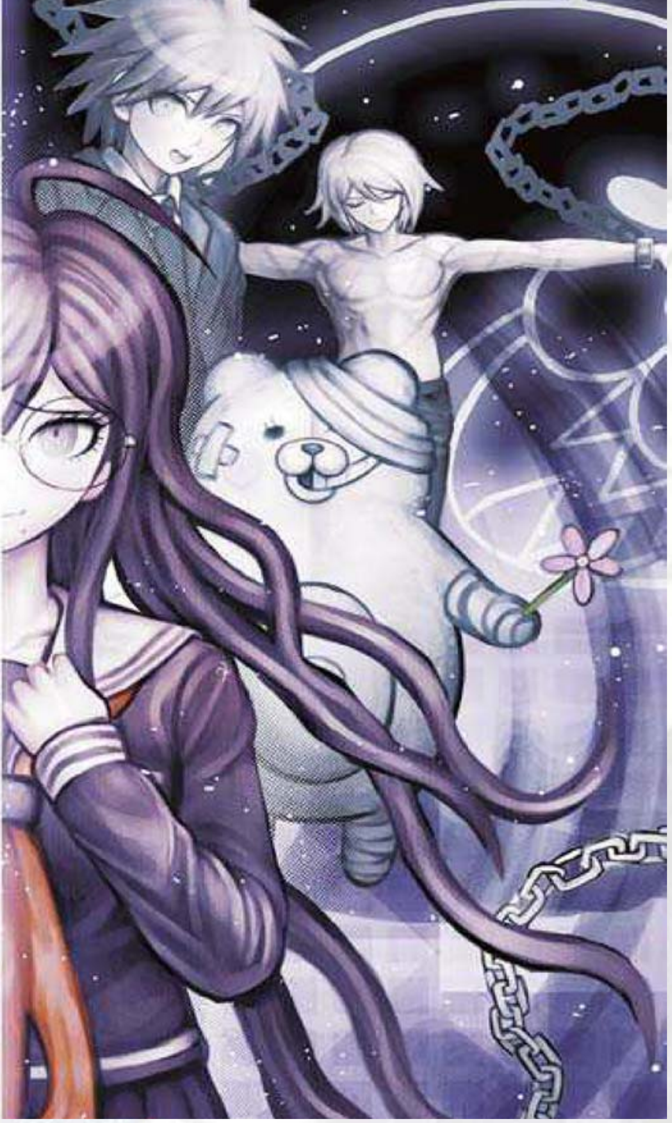
然后低声念叨着“超VB”，羞涩地笑了出来。

不不不，超VB的是我这边啦。

GREAT VERY BAD END！！！！！！！！

（完）





游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

“风来之西林”现身浅草桥！

白菜 提供

掌机上的知名系列作品《不可思议的迷宫 风来之西林》的展览，于7月11日～26日在东京浅草桥的“Bookmark浅草桥”免费展出。本次展览是为了配合PSV游戏《不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子》的发售，以及系列的20周年纪念而举办。展览上展出了插画师的相关作品，以及游戏的设定资料等具有纪念价值的展品。现在让我们来看看展会的模样吧。







▲摆放着系列的游戏封面和插画，以及为了这次展出专门制作的特别插画。还有从九州特意来到东京观看展览的游客。

















▲各种各样的官方周边贩卖。

►现场还设置了有趣的照相区域。后面那件服装是可以换上的哦。



11 日的首日展出，还有担当系列人设的长谷川薰先生出场，并进行了现场作画，引来了大量 FANS 围观。来看看他的作画过程吧。



▲首先勾勒出脸部轮廓。

▲脸部基本完成，正在画斗笠。

▲追加系列的小同伴吉祥物。

▲在服装上添加装饰品，并涂上阴影。



▲为整体添加细节。



▲空间还有剩余，再画一个吧。



▲签上大名，完工！



▲审视整体效果，添加阴影。



对应两种游戏的双倍乐趣！《电波人 免费版 卡牌游戏》横空出世！



以手游机制（本体免费，内含课金道具，定期更新）运营的经典 RPG 系列最新作《电波人 免费版》在一周年之际又有了新的动作，然而这一次厂商带给玩家的竟是一款卡牌游戏！

这款《电波人 免费版 卡牌游戏》和《游戏王》、《VG》等卡牌游戏一样属于集换式类型，以卡包和抽卡机的形式出售。玩家凑齐 30 张以上的卡片之后，就可以开始组建自己的卡组，与其他玩家进行对战。每张卡片代表 1 只电波人，卡面上都有属性、能力值、连携攻击值和攻击方式四栏。双方开始对战后需要各自翻出 4 张卡片放在场上的冒险区，然后抽取 3 张作为手牌。玩家的回合开始后，需要从卡组翻出 1 张卡片，卡上的攻击方式决定了当前回合玩家之间需要用电波人的哪项能力值进行对决。然后回合玩家指定自己和对方冒险区各一只电波人，遵循攻击方式进行能力值的比较，点数较高的即为胜利方。不过双方玩家还可以进行连携攻击：只要手牌里的电波人的连携攻击值一栏有场上电波人的属性，那么就可以打出手上的牌来提高场上的电波人的能力数值。战斗胜利的一方可以把参与战斗的电波人以及连携攻击的电波人都移到胜利区，而失败的一方则只能把这些卡弃掉。最后回合结束后，下一回合的玩家把冒险区补满 4 张，抓 1 张手牌，开始新一轮的攻防。先在胜利区凑齐 8 张牌的玩家即宣告胜利。











游戏的规则比较简单，主要考验玩家的卡组搭配。不过这些卡牌可不仅仅只有这种功能，其背面的序列号对于大多数玩家来说才是其价值所在。在《电波人 免费版》中输入对应的序列号，可以获得强力的电波人以及各种神兵利器，其中一些只能通过这种方式获得。虽说这样一来就如同变相的课金，不过这些描绘了千奇百怪的电波人的卡片，本身也具有一定的收藏价值。既能看又能玩，还能在游戏里换取奖励，真是一次性满足玩家的三个愿望。











法国巴黎的 ACG 盛宴“JAPAN EXPO 2015”

白杀 提供

2015 年 7 月 2 日～ 5 日，浪漫之都巴黎如期举办了以介绍日本 ACG 文化为核心内容的大型展会“JAPAN EXPO 2015”。据闻在去年的十五周年展会上，该活动聚集了法国与邻近国家总计约 25 万的游客。活动现场不但设有各大著名厂商的特别展区，还重点介绍了众多拥有悠久历史的怀旧游戏与特别的日本文化。毋庸置疑，这是一场能从中吸纳大量知识的 ACG 盛宴。下面就让我们一起来看看这个盛典上都有些什么精彩内容吧！

任天堂展区



▲在世界游戏业界举足轻重的任天堂的特设展区中，针对全新系列作品《超级马里奥制造》展开了一场别开生面的特别活动。



▲人头汹涌的任天堂展区上，设有《星际火狐 零》、《塞尔达传说 三角力量 3 个火枪手》等瞩目新作的试玩 Demo。

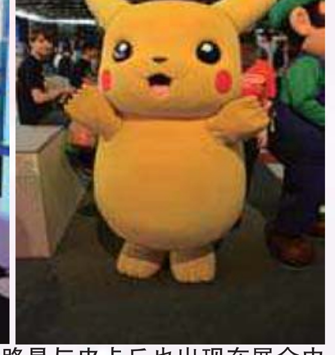




▲对应《任天堂全明星大乱斗》的全新 amiibo。



▶在 E3 首次公开的『《动物之森》系列』amiibo。小动物看上去都十分可爱。

▲任天堂的代表性人气角色路易与皮卡丘也出现在展会中与玩家互动。



▶“《超级马里奥》系列”30 周年纪念 amiibo。点阵图风格着实让人无比怀念。

BNE展区



▶相比任天堂，BNE展区中更多的还是改编自人气动漫画的游戏，其中包括《JUMP全明星大乱斗V》、《火影忍者 疾风传》等作品。





▲由BNE搭建的《火影忍者 疾风传》终末之谷大型展示板，引来大量游客与火影Coser聚集在此拍照留念。

Square Enix展区





▲《最终幻想XIV》与《勇者斗恶龙 英雄集结 暗黑龙与世界树之城》的试玩区域。《勇者斗恶龙》区域内，还特别配备了蓝色史莱姆形状的可爱坐垫。



◀▲展区场贩的原声 CD、毛绒娃娃与手办。巨大的胖胖陆行鸟被克劳德、萨菲罗斯等 Q 版手办包围在正中。

怀旧游戏展区





▲▶除了向游客展示最新的游戏作品，JAPAN EXPO 还特别设置了尽是怀旧游戏平台的区域。图为早期游戏用 PC Atari ST 与 80 年代的 Amiga。



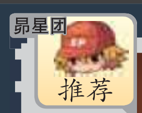
▲▶ 1998 年发售的 DC、2000 年的 PS2 与 2001 年的 NGC。与次世代最接近的一批主机，代表了无数玩家的童年。想必大量读者都对它们抱有深厚的感情。

▲正在运行《合金装备》的 MSX2。30 年前，生不逢时的 MSX 很快被 1983 年推出的 FC 挤出游戏机市场，最终转型为家用 PC 规格的 MSX2。

编看编享

栏目主持 白菜

最近生活过得不太充实？捧起掌机不知道玩什么？在电脑前不知道干什么？为了这样的你，小编们会在这个栏目中分享自己最近喜欢、沉迷的美妙事物。不看不知道，一看吓一跳，说不准谁的爱好，就能成为各位闲暇时光中意想不到的调剂呢？



《家用游戏机简史》

推荐人群：想了解或补充游戏机历史的新、老玩家

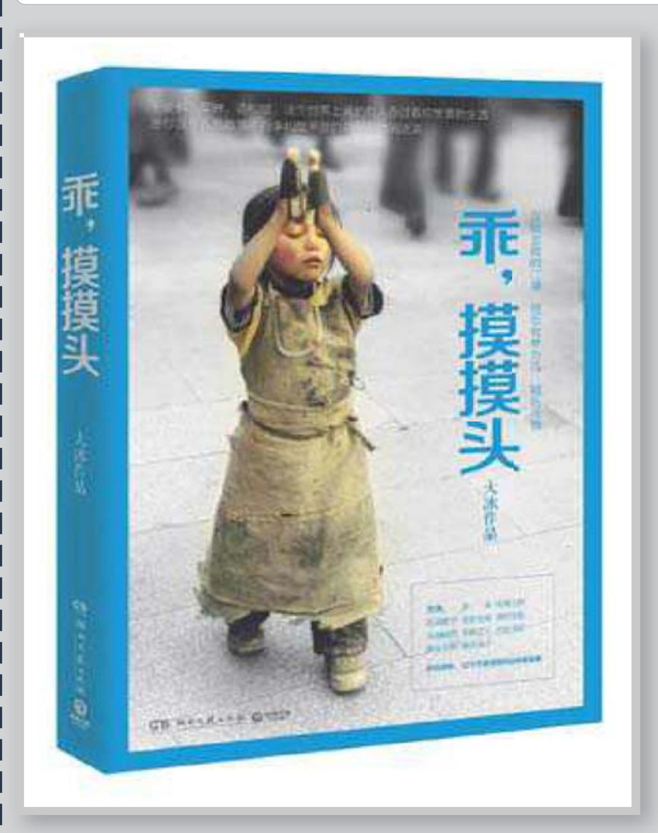


本书介绍了家用游戏机从1977年开始发展至2014年3月的全部历程。作者前田寻之生于1972年，曾做过撰稿人和游戏杂志编辑，1996年加入Konami，现在还在家用游戏界中从事软件开发的工作，可以说是家用游戏机历史的见证者之一。书中阐述了各种家用游戏机的发展历史、型号和配置，还有相对应的游戏，除了介绍家用机外也有部分篇幅和掌机相关。无论新老玩家，只要想了解家用游戏机历史，都可以读一下这本书。



《乖，摸摸头》

推荐人群：喜欢读故事或在故事中寻找人生感悟的读者



不知道各位读者是否有作为“背包客”的经历，或是成为“背包客”去游历世界的憧憬呢？既是主持人、民谣歌手、作家，同时也是山东卫视的著名主持人大冰就是一名背包客，《乖，摸摸头》就是记录了大冰十多年来行走江湖经历的其中一本书（另一本名为《他们最幸福》）。书中讲述了他和他的朋友们一起闯江湖的经历，而且最多的还是讲述他朋友们的真实故事。故事简单易懂，但每个都能让人看完后有所感悟，或许还会让你看到那些你永远无法去体会的生活，见识那些可能你永远都无法结交的人。

书中共有12个故事，每个故事的主旨都不同，不会让人有重复感。比较厉害的地方是，大部分故事的转折点都设置得很好，比如一个很平凡的故事，它的转折点往往能让人瞬间回想起前面的种种关键点，随之发出感叹，把读者很好地领入故事当中。本书已在今年被评为第六届中国图书势力榜年度十大好书之一，非常值得一看。

注：背包客——背着背包做长途自助旅行的人，现以好登山、徒步、探险等寻找刺激的人为主要群体，目的在于通过游历认识世界，认识自我，挑战极限等。



太太的唠叨，感觉棒棒哒

推荐人群：喜欢话唠、呆萌、爱吐槽的游戏女主播的读者

这次要给大家推荐的依旧是一名女主播，和之前第233辑介绍的讲段子的采采不同，这位女主播涉足的领域和咱们游戏玩家更为接近。她就是录播和直播游戏视频，以及进行游戏实况解说的女主播——doraiba。本人接触这位主播的时间其实不算长，今年年初在某知名弹幕视频网站才首次接触到她录播的《轩辕剑3 天之痕》怀旧视频，之后便一发不可收拾地补完了她在该站投稿的《仙剑98柔情版》、《心跳回忆4》等所有怀旧类视频，为忙碌的赶稿过程增添了八分惬意，惬着惬着就忘记了工作的烦恼……以及工作本身，当然最终的结果就是熬夜补进度……太太你赔我时间！

之所以叫太太，还是来源于网友们对她的昵称，至于原因嘛本人是一概不知，我这个人是不喜欢追究别人身世的，也许只是一个平凡的四川女孩远嫁日本当了家庭主妇吧（这是真的，这不是梦）。太太的视频给我的第一印象就是谐、满满的吐槽以及啰嗦，当然声音干净、清爽、好听自然是最重要的，说得一口溜溜的日语和模仿歪果仁（外国人）口音也是她视频里的一大特色，打得激动了还会时不时冒出一句纯正普通话发音的川渝地区方言，让同为该地区的本人倍感亲切。从她录制的游戏视频来看，她属于那种能自娱自乐的类型，原本只需要好好地念台词就好，但她却会经常擅自跟游戏里的角色互动，或是针对人或事进行一番吐槽之类的。而且太太的记性似乎不太好，经

常在说一件事时被其他事情岔开后，就回不到之前说的那件事上了，为弥补这个缺陷，似乎太太后来还专门用小本子把录制视频时要说的关键词给记下来以免遗忘，这种天然呆的性格放到现实世界里简直让人忍不住想调戏。

太太玩游戏的技术不算强，但韧性很高，经常是前半部视频被敌人撵得鸡飞狗跳，后半部就开始慢慢变溜了，当揍死虐过自己千百遍的敌人之时，太太的自吹自擂时间也随即到来，但很快就会被打脸，被下一个敌人虐成狗，这种性格跟编辑部吉祥物库玛大大非常相似。目前太太正在更新《血源诅咒》、《幽城幻剑录》、《仙剑6》等游戏的直播和录播影像，每部视频都包含很多的槽点与笑点，感兴趣的读者不妨去她的微博（@doraiba）逛逛，她的视频都会第一时间在上面发布，或许你也会不知不觉中喜欢上她。



▲这是太太最近录播的《天地劫序传 幽城幻剑录》，用各种声线读出角色们的台词是她视频的一大特色。



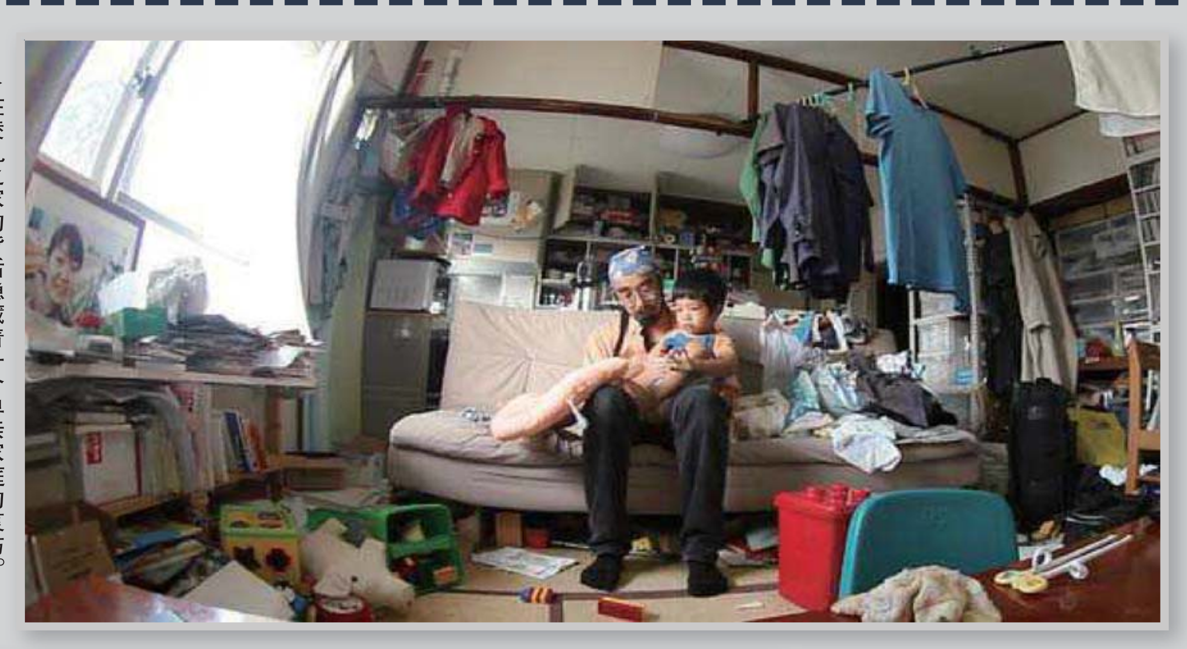
《浮生一日》——平凡一日，百态人生

推荐人群：多愁善感的观众、文艺纪录片爱好者



如果你对平淡无奇的每一天心生倦意，就来看看这部名叫《浮生一日》的纪录片吧。这部影片由著名导演雷德利·斯科特（代表作品：《异形》、《银翼杀手》和《末路狂花》等）和凯文·麦克唐纳（代表作品：《九月的一天》和《末代独裁》等）执导，并创新地利用了Youtube平台，号召全球网友上传自己在2010年7月24日这天的生活影像。最后《浮生一日》获得了192个国家中网友的响应，收集到了80000多位普通人的生活片段，素材总长超过了4500个小时。在鬼斧神工的剪辑和打动人心的配乐烘托下，观众得以从时长90分钟的本片中

白菜：《幽城》！找来看看好了。



▶在凌乱之家的背后隐藏着一个单亲家庭的哀伤。



■受到众人照顾的阿贝尔。

领略亿万众生渺小却真实的悲欢。

影片中穿插着人们一天的活动零碎片段，你可以看到人们起床、出门、吃饭以及繁忙的一日劳作，这些熟悉的流程会让人不知不觉地融入其中。而在这些无比相似的生活规律之外，一些不同寻常的故事也让人为之动容：在凌乱家中生活的父子为逝去的家人静静点燃一炷香；一位环游世界9年零36天的旅人，渴望能为朝鲜半岛的和平统一出一份力；名叫阿贝尔的秘鲁小男孩在年幼之际就要肩负起生活的重担，但生性乐观的他通过Wiki享受着生活的美好……除此之外，影片中还用三个问题贯穿始终——“你的口袋中装着什么”、“什么是你所爱”以及“你所畏惧的是什么”。面对这三个问题，人们的回答也是形形色色：有人掏出了豪车钥匙，有人拿出了枪支；有人爱怀中的猫，有人爱一个失传的亚格罕语词汇；有人惧怕孤独，有人畏惧死亡，而一位记录了病重妻子一天生活的丈夫，面对镜头微笑地说现在的他已经无所畏惧。

短短一天，日升日落，生老病死，富裕贫穷，离别再会，欢乐哀愁……在影片的最后，一位女孩在雷电交加之夜独自坐在车中说道：“我一整天都在期待能发生什么有意思的事，很棒的事，值得纪念的事，然后把它拍到视频里，告诉世界，即使普通人的日常生活中，也会发生些有意思的事。可事实是，这样的事不是每天都有。对我来说，今天一天都没发生什么。我只是想让大家知道我在这里，我不想放弃生活。我不会坐在这里告诉你，我是个了不起的人，因为我觉得我不是……根本就不是。我就是个很普通的女孩，过着普通的生活，没什么有趣的事，也不是什么都知道。但是我想要做个了不起的人。尽管今天其实没发生什么大事，但今晚，我还是觉得好像有什么大事发生了。”

无奈的渺小与坚韧的伟大，可能就是它们支撑起了芸芸众生平凡又非凡的每一天吧。



■逗趣的一对老夫妇为人们展现了爱情最美好的圆满。

游望远镜

拿到这辑《掌机王SP》的时候，暑假估计已经过去了一半，各位学生读者的作业完成得怎样了呢（笑）？7月底8月初，正好是日本的“土用丑日”，岛国人民习惯在这天吃鳗鱼来补充体力。不过考证了一下，这个习惯最初貌似只是起源于平贺源内（对，就是《银魂》里那个老头）所策划的夏季鳗鱼促销。说不定宣传下“暑假就是要看《掌机王SP》回复精力”，多年以后也能变成风俗？

栏目主持 | 虫无兮



光田康典

音乐家、作曲家，曾为多部游戏作品作曲

演奏会带来的兴奋还没冷却，就要迎来下一个工作了。虽然全身乏力但是却干劲十足！我会加油的！



《超时空之轮1&2 精选集/向着遥远的时之彼岸》

7月28日

白菜： 曾经伴随我高中时代的名曲成群结队出来捞钱了（笑）。

昴星团： 想起了机战里的巴神（巴萨拉）。



森利道

“《苍翼默示录》系列”制作人，最新作为《刻之幻影》

突然被一台白色SS搭话了。然后我们围绕着DC聊得很High，真开心！

注：SS与DC均为SEGA的主机。

7月26日



果汁： 这位SS兄台，你能看到前面吗？

库玛： 我没看错吧，这是用纸箱糊出来的吗！？

马修： SS头君意外有趣，头罩能量产就好了。

原田胜弘



BNE所属，“《铁拳》系列”制作人，最新作为《铁拳7》

见到拼尽全力最后却还是只能不甘落泪的人，如果是你会怎样做？其实和自己的立场以及对方是什么人无关，只是无数澎湃在心中涌起。想起了自己至今为止经历过的各种各样的失败。





7月23日

昴星团：失败后能更加清楚今后该如何努力达到目标，所以并不需要太纠结，只要有机会就去闯吧！

白菜：正因为胜败是那么纯粹，所以格斗游戏才迷人。

虫无兮：这是孤高的“格斗沙皇”才能说得出来的台词。

山本正美



SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”



以50马赫的速度渐飞渐远。无人探测器渐飞渐远。花了9年半的时间渐飞渐远。向着冥王星渐飞渐远。就这样向着宇宙尽头渐渐消失。课本里可以放上新的照片。这就是，冥王星。

7月14日

库玛：星球上的那个心形真的越看越美。

白菜：这个时候与国籍无关，新视野号的飞行承载的是人类9年来的探索之梦。

马修：在看飞掠过冥王星的直播时的确有种见证人类重要时刻的不寻常感。

樱井政博



《星之卡比》之父，近期作品为《任天堂全明星大乱斗》

不同寻常的一天，不同寻常的心境，然而只能一如既往地上班，一如既往地投入开发工作。这也是为了岩田先生吧。该做的事情还是得完成。

7月13日

果汁：和得知消息当天的感想差不多。

虫无兮：聪哥R.I.P（泣）。

马修：即便在逆境中也坚持把游戏的快乐精神传承下去，应该是对天堂的聪哥最大的缅怀。

松山洋



CyberConnect 2总裁，代表作有“《.hack》系列”和《乔乔的奇妙冒险ASB》



下午原本打算将福冈本社的自己的座位和东京工作室的二塚的座位进行联线，共享画面进行检查的。然而不知道为什么一直断线。无可奈何之下，只好采取如图的土方法，将iPhone贴在曲奇罐上固定，然后使用FaceTime。

7月19日



这就是游戏开发的第一线吗？！这么一想，顿时就感觉很难为情。然而，不检查的话工作就无法推进。保持这个状态，检查了7个小时。好，接下来要开始弄原稿吗……网络问题就后天去跟山内通信确认一下吧。

7月19日

果汁：论高科技与返璞归真之间的区别。

白菜：然而我的感想是你们城里人真会玩。

虫无兮：此处应该插入iPhone广告。

栏目主持 苍穹

火纹大陆

文 白莱

随着《白夜王国·暗夜王国》的发售，新一波的《火焰之纹章》潮流又在掌机玩家之间掀起。“火纹大陆”专栏也就此复活。任天堂为了进一步发展系列的品牌效应，推出了名为《火焰之纹章0》的原创集换式卡牌游戏。第1弹的预组（预先组好可以直接使用的新手卡组）《暗黑战争篇》、《觉醒篇》，以及补充包（随机封入大量追加卡牌，让熟练玩家用来强化卡组的补充卡包）《英雄们的战刃》也已经发售。第2弹《if》也预计于9月17日推出，同样是双预组加补充包的配置。在本专栏复活的第一辑，我们就来布教一下这款原创TCG的详细规则。

游戏简介



《火焰之纹章0》为两人对战的集换式卡牌游戏。双方玩家各自持有自己的卡组，并从中选出一名“主人公”角色进行对战，先行击破对手主人公的玩家即视为胜利。

胜利条件——击破对手主人公

主人公由5颗宝珠守护，每次击破主人公都会削减对手1颗宝珠。在宝珠清零的状态下，再次击破对手主人公，即可获胜。

卡组构筑规则

●卡牌数量不得少于50张（可以在50张以上）。

●同名卡最多放入4张。

●为了设置主人公角色，卡组至少要放入1张出击费用1的卡牌。

只有同时满足以上三条规则的卡组才能在对战中使用。不管是哪个角色，只要出击费用为1，均可作为主人公使用。在早期将主人公转职为上级职业，能让局势更加有利。

※1.主人公标识卡不计算入卡组张数，在对战中也可以不使用，不过需要双方玩家都清楚知道主人公是谁。

※2.预组已经完全满足以上3条规则，可以直接在对战中使用。

基础知识



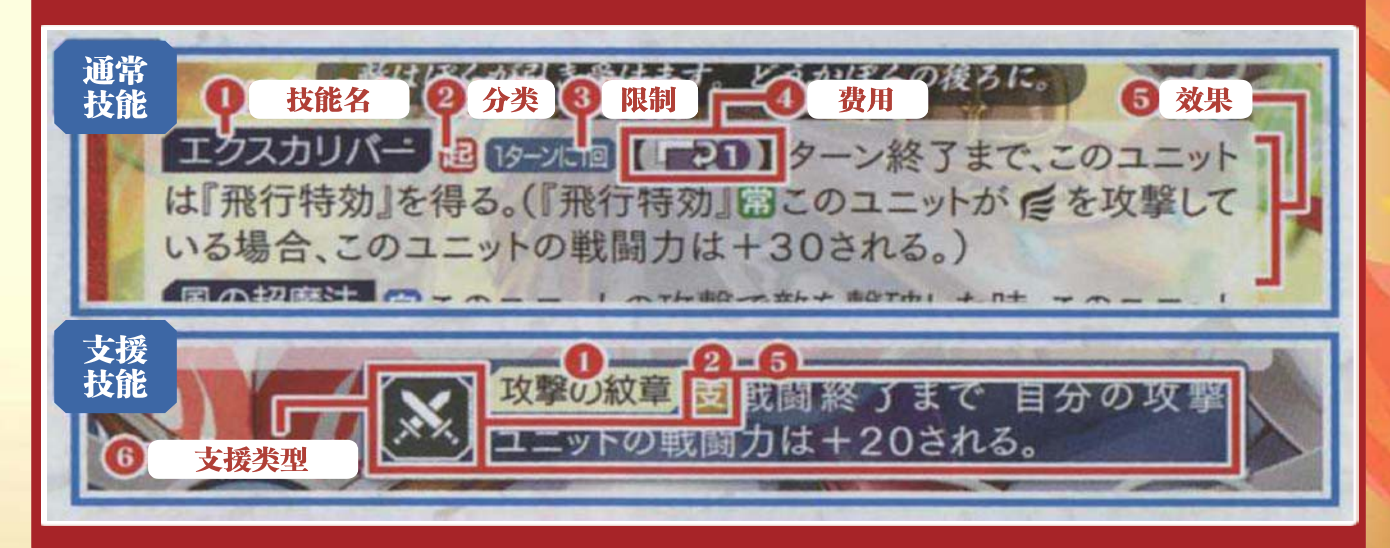
卡面辨识

本作的卡牌均由角色卡构成，并不存在一般意义上的魔法或事件类卡牌。以下为大家介绍卡面上的标记，仔细辨认后愉快地投入游戏吧。



技能解析

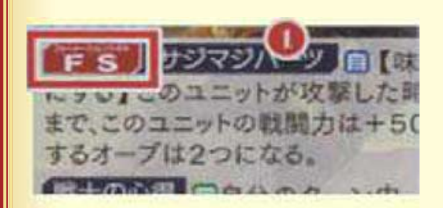
单位所持有的特殊能力统称为技能。技能大致上可以分为通常技能和支援技能两大类，按照技能说明，满足描述中的时机、状况和条件即可触发效果。



1 技能名

代表技能特征的名称。

两种特别技能





阵型技能（Formation Skill）

除自身以外，还要将复数的其他自军单位变成“行动结束”状态，才能够使用的技能。



转职技能（Class Change Skill）

单位转职后才能使用的技能。

2 分类

按照技能的发动时机区别，大致上可以将技能分为5种类。

自 自动型

迎来发动时机时，自动触发。

常 常时性

满足条件后，该单位只要在战场就能持续发挥效果。

起 起动型

在自己的行动阶段，宣言发动起动效果即可发动。

特 特殊型

不属于自、常、起、支中任意类型的技能。在战场以外的区域，例如手牌或退避区域中发挥效果。

支 支援型

支援成功时发动，分为攻击型和防御型。

3 限制

对于技能发动时附加的限制。

1ターンに1回

代表该技能在1个回合只能发动1次。

4 费用

发动技能时，必须支付的费用。满足【 】内的费用支付，即可使用技能。

行动标识

将未行动的该单位变成“行动结束”状态，作为支付的费用。



翻转标识

将指定张数的绊区域正面朝上的卡牌，翻转至背面朝上，作为支付的费用。例如 3 表示将3张卡牌翻转至背面朝上。



5 效果

满足2～4描述的条件后，发动的技能效果。按照卡面文本的描述进行处理。

6 支援类型

支援时，按照自己为攻击方或防御方，判断是否发动技能。

攻击型	防御型
自己攻击时，在支援区域中作为支援卡登场后发动的效果。	自己防御时，在支援区域中作为支援卡登场后发动的效果。

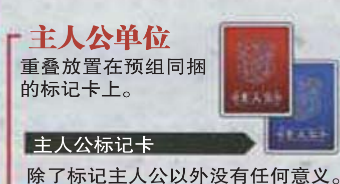
复数技能同时发动时

攻击方单位在同一时机触发自动型和常时型技能时，可以按照自己喜欢的顺序来处理效果。当攻击方和防御方的自动型、常时型技能在同一时机触发时，优先处理攻击方的技能效果。

卡牌配置

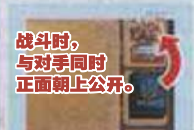
在预组中附送了单侧的卡垫场地，将两张拼起来即可完成一个完整的对战场地。战场上划分为各个区域，随着游戏进行，在各个区域中放置的卡牌，将会带来不同的效果，推动游戏进程。

主人公单位
重叠放置在预组同捆的标记卡上。



主人公标记卡
除了标记主人公以外没有任何意义。

支援区域
战斗时从卡组登场的支援卡所放置的区域。



战场
将前卫区域与后卫区域合起来，统称为“战场”。出击的单位放置在此。

宝珠区域
当主人公被击破时，代替主人公被击破的宝珠，以卡牌背面朝上的形式放置在这个区域。在游戏开始之前，配置5张于此。



卡组区域
放置游戏所使用的卡组的区域。全部背面朝上重叠放置。当卡组没有卡牌时，立刻将自己退避区域的所有卡牌洗牌，然后作为新的卡组放置在该区域。

绊区域
单位出击和转职，以及使用技能时，需要动用放置在这里卡牌代表费用。

退避区域
被击破的卡、支援卡、或是作为费用支付的卡牌的放置区域。该区域的卡牌全部正面朝上放置。



※4.主人公单位被击破时，保持背面朝上的状态，任意选择一张宝珠区域的卡加入手牌。



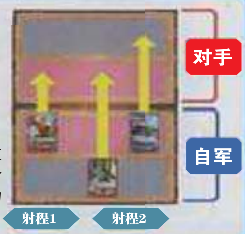
手牌
从卡组抽取，留在手上的卡牌。游戏开始时持有6张。战场单位通常情况下从手牌出击。



根据单位所持武器的区别，射程也分为【1】、【2】、【1−2】和【−】4种。



出击单位所处的位置为前卫和后卫，也会影响攻击所能指定的对手单位。



游戏进行

战前准备

开始游戏之前，双方都要按照下记的步骤来完成游戏准备。由于初期的手牌会大幅影响游戏流程的展开，因此步骤6是最为重要的一步。

游戏开始前的准备

1. 将主人公标记卡放置在自己的前卫区域。（熟悉后可略过。）
2. 从卡组中选择1张出击费用1的卡牌，作为主人公单位，背面朝上放置在主人公标记卡上。
3. 将剩下的卡组洗牌，然后背面朝上放置在卡组区域。
4. 以猜拳等方式决定玩家的先后行动顺序。
5. 从卡组上方顺序抽取6张卡牌，作为自己的手牌。注意手牌的内容不要让对手看到。
6. 对抽取的手牌不满意时，有1次交换手牌的权利。将6张手牌全部放回卡组，将卡组洗牌后再次抽取6张。

7. 将卡组上方的 5 张卡牌，背面朝上放置在宝珠区域。玩家自身亦不得确认卡牌内容。
8. 将主人公单位变为正面朝上，完成准备。

主人公单位的选择建议

主人公单位必须选择出击费用 1 的卡牌，因此不单是战斗力，就连持有技能也应该列入考量。而且，主人公单位的上级职业和同名卡也应该在卡组中保持一定的数量（小编建议 8 ～ 10 张为佳）。



例1

预组中收录了大量原作游戏的主人公角色，非常适合作为主人公单位。



例2

选择持有提升自军单位战斗力技能的角色作为主人公单位，能够在游戏初期获得一定的优势。

交换手牌的标准

由于战前只有 1 次交换手牌的机会，是否交换手牌一定也是玩家的苦恼之处。但是，遇到以下两种情况，特别是 A 的情况，强烈建议交换手牌。

A. 没有主人公单位的上级职业卡。
B. 没有与主人公不同的 1 费出击单位卡。

战前准备完毕后的配置图



对战进程

游戏按照先攻・后攻的回合顺序交替进行。为了细化游戏的对战过程，1个回合分为5个阶段分别执行操作，当全部阶段的操作结束时，则进入对手的回合。回合不断交替，直到其中一方的主人公单位被击破为止，视为该玩家失败，此时游戏结束。以下为游戏的对战进程大致图解，后文会对每个阶段的行动进行详细说明。



1 开始阶段的可执行操作

当前回合玩家将自己的所有单位变为未行动状态，然后抽取自己卡组的最上方1张卡加入手牌。此时如果对手的前卫区域没有单位存在，其后卫区域的所有单位将强制移动至前卫区域，该行动称为“进军”。

玩家执行的操作

●将所有行动结束状态的单位变为未行动状态。
●抽取自己卡组的最上方1张卡加入手牌。
※第1回合先攻的玩家不可抽取手牌。

单位的状态

战场上的单位，以其放置方式来表示当前状态。纵向放置代表“未行动”，横

向放置代表“行动结束”。只有未行动的单位可以进行攻击和移动。



2 绊阶段的可执行操作

玩家可以将1张手牌正面朝上，放置在绊区域里。绊区域的卡牌（简称绊卡）越多，玩家可执行的单位出击、升级、转职等行动选择面就越多，因此游戏的初期建议积极放置。小编建议在游戏初期，绊区域的绊卡不够时，将手上不能出击的高出击费用单位放置下去。而在游戏进入中后期之后，能够发动必杀攻击和神速回避的同单位名卡，特别是主人公的同单位名卡，建议不要放到绊区。

玩家执行的操作

●将1张手牌正面朝上放置在绊区域。

※也可以不放置绊卡，跳过绊阶段，直接进入出击阶段。

3 出击阶段的可执行操作

玩家可以出击单位，或者让战场上的单位升级和转职。不过在进行以上操作时，切记要确认绊卡的数量和势力表示。

玩家执行的操作

●将单位出击至战场。

●将战场上的单位升级或转职。

※以上行动可按照喜欢的顺序在可能的范围内重复无数次，当然也可以不进行操作。

◆将单位出击至战场

手牌上的单位，只要支付出击费用，可以以未行动的状态随意放置在战场的前卫或后卫区域。但是，当自己的战场上已经有相同单位名的角色单位时，手牌上的该单位无法出击。毕竟《火纹》的世界里，同一个角色只能同时存在一个。

◆将战场上的单位升级或转职

当自己的战场上已经有与手牌上某张卡相同单位名的角色单位时，可以将手牌重叠放置在战场上的该单位上，以升级或转职的方式登场。卡面上不存在转职费用标记的下级职业重叠放置时称为升级，存在转职费用的上级职业重叠放置时称为转职。升级或转职之后，重叠的单位也视为单一单位，所有性能以最上方的卡面为标准。当升级或转职的单位被击破时，下方的卡也一起放置到退避区域（主人公单位例外）。

◆转职的特征

转职时不需要支付出击费用，只需支付下方标明的转职费用。另外转职成功后，作为转职奖励，玩家可以额外抽取卡组最上方1张牌加入手牌。部分标明了“CCS”字样的转职技能，只有通过转职才能发动。

单位出击・升级・转职的概要

●在出击、升级和转职时，绊区域必须有一张与玩家选择的单位同势力且正面朝上放置的绊卡。

●一回合内出击单位和升级单位所消耗的出击费用、以及转职所消耗的转职费用的合计，不得超过绊区的绊卡数量。小编建议在支付这些费用时，可以将支付后的费用往右侧移动，做出空隙来以示区别。当然玩家也可以采用对手认可的另外表示方式。

支付过费用后的绊卡往右侧移动，方便管理













准备出击的单位出击费用合计为4，绊区也有正面朝上的和势力，3个单位均可出击。

例2 出击复数单位

势力——
绊卡—— 4
（其中2张背面朝上）







出击费用合计高于绊卡的数量。例中出击合计费用为6，只能选择其中1个单位出击。

例3 出击复数单位

势力——
绊卡—— 3
（其中2张背面朝上）









准备出击的单位出击费用虽然合计为3，但绊区只有正面朝上的势力，所以势力单位不可出击。

例4 转职与单位出击





同单位名的单位不能在战场上同时存在2个。因为场上已经有“索尔”，所以手牌上的“索尔”不可出击。

势力——
绊卡—— 4
（其中2张背面朝上）



转职费用与出击费用合计为4，绊区也有正面朝上的和势力，“马尔斯”的转职和“库洛姆”的出击均是可能的。

4 行动阶段的可执行操作

战场上尚未行动的单位，可以攻击对手、进行战场区域移动、或是使用技能。包括刚刚出击的单位也能够执行这些行动。

玩家执行的操作

- 攻击对手单位。
- 战场移动。
- 使用起技能。

※以上行动可按照喜欢的顺序在可能的范围内重复无数次，当然也可以不进行操作。
※第1回合先攻的玩家不可进行攻击。

◆攻击对手单位

自军未行动的单位可以攻击对手的单位。战斗按照以下步骤顺序进行，每个单位的每次战斗都要重复下列步骤。

战斗流程

步骤1 攻击指定步骤
自军单位指定对手一个单位进行攻击的步骤。只能选择在自军单位射程以内的对手单位攻击。

步骤2 支援步骤
双方战斗中的单位，相互接受支援的步骤。将卡组最上方1张卡翻开，放在各自的支援区域。

步骤3 必杀攻击步骤
攻击方玩家决定是否要发动必杀攻击的步骤。发动必杀攻击后，受到支援力加算的单位最终战斗力变为2倍。

步骤4 神速回避步骤
防御方玩家决定是否要发动神速回避的步骤。发动神速回避后，该单位在这次战斗中不会被击破。

步骤5 判定步骤
比较双方战斗单位接受支援后的战斗力，一决胜负的步骤。攻击方的战斗力只要不低于防御方的战斗力，即视为击破。遭到击破的单位与双方的支援卡同时进入退避区域。判定步骤结束后，这次战斗也宣布结束。

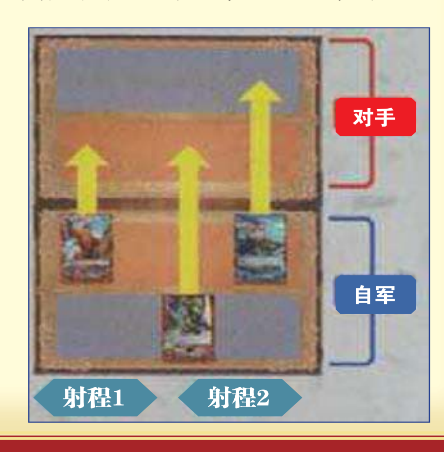
战斗的概要

- 用未行动的单位攻击其射程内的对手单位。
- 只要自军还存在未行动的单位，就可以发动复数次攻击。

攻击指定的规则

选择准备发动攻击的一名自军单位，指定其射程内的一名对手单位进行攻击宣言，之后将自己的这名单位横置变为“行动结束”状态。如果双方单位持有“攻击时”或“被攻击时”的自动效果，此时会自动触发。小编推荐正常局势下优先清理主人公以外的单位，这样可以避免对手获得手牌补充，减少对手接下来的攻击次数，抑制自军的损伤，从结果上为战局带来优势。

射程



支援步骤的规则

放置在支援区域的卡牌与战斗单位的单位名不同时，视为支援成功。支援成功时，支援单位的支援力将会加算至战斗单位的战斗力上。支援卡拥有支援技能的话，此时发动技能效果。

战斗力+支援力+（技能的效果）=这次战斗中判定的战斗力



支援失败的情况下，只计算战斗单位的战斗力，支援技能也不会发生。支援卡立刻放置到退避区域。



支援技能	
	自军攻击时作为支援卡登场后发动的攻击型技能
	自军防御时作为支援卡登场后发动的防御型技能

必杀攻击·神速回避的规则

攻击方将手牌中一张与攻击单位同单位名的卡牌放置到退避区域，即可发动必杀攻击。防御方将手牌中一张与防御单位同单位名的卡牌放置到退避区域，即可发动神速回避。





判定步骤的规则

●攻击方的战斗力大于等于防御方的战斗力即视为击破。

●遭到击破的单位与双方的支援卡同时进入退避区域。

●主人公单位遭到击破时不会进入退避区域，而是任意选择宝珠区域的1张卡（不可确认内容）加入手牌。

※即使攻击方的战斗力小于防御方的战斗力，也不会被击破。

关于进军

由于单位的击破或移动操作，导致防御方的前卫区域没有任何单位时，就会发生双方缩减相对距离的“进军”。此时防御方必须立刻将所有后卫区域的单位保持当前状态配置到前卫区域。大家可以理解为攻击方清理掉防御方的前卫后，将战线往前推进的效果。



进军的概要

●防御方的前卫区域没有单位时，必须立刻将后卫区域的单位全部配置到前卫区域。

●攻击方因为任意原因导致前卫区域没有单位时，也不会立刻触发进军效果。而当轮到对手回合时，如果前卫区域还是没有单位，则再将自军后卫区域的单位全部配置到前卫区域。

※进军不视为单位移动，因此也不会触发“单位移动时”的自动效果。

◆单位的移动

当前回合玩家可以将自己的单位从前卫区域移动至后卫区域，又或是从后卫区域移动至前卫区域。注意进行移动的单位，在移动后会横置，变为“行动结束”状态（以效果造成的移动除外）。将对手的单位移动至自军的射程内，又或是让自军单位离开对手单位的射程，都是移动相关的常用战术。如果强制移动效果与进军相互配合的话，就算不击破对手的前卫，也能将对手的后卫拉出来。

移动的概要

●自军战场上的单位可以以前卫→后卫、后卫→前卫的方式移动。
●移动后的单位变为“行动结束”状态。
●本回合中已经变为“行动结束”状态的单位，无法再进行移动（以效果造成的移动除外）。

◆发动起技能

单位可以在这个阶段使用起技能。部分起技能需要支付绊区费用，只要能够支付费用，不管多少次也可以连续发动。

起技能的概要

●该阶段可以发动自军战场单位所持有的起技能。
●部分起技能需要支付绊区费用。
●在无法支付费用（无法执行【】中描述的内容）的情况下，不能发动该技能。

5 结束阶段的可执行操作

宣言结束自己回合的阶段。指定了“该回合中”的技能效果随之结束。之后进入对手的回合开始阶段。

玩家执行的操作

●指定了“该回合中”的技能效果结束
●宣言结束自己的回合



熟悉了规则之后，大家就能愉快地开始游戏了。当然在处理一些效果的顺序和冲突时，不习惯卡牌游戏的玩家肯定会陷入疑惑，这就需要找一些比较懂的老司机、或者是熟悉日文的玩家来解答。本作的官网为http://fecipher.jp/，可以查找到全卡牌效果和规则效果的Q&A。如果是不擅长日文的玩家，不妨登陆http://bbs.newwise.com/thread-838214-1-1.html，此处有第一弹全卡表和全规则效果Q&A的个人中文化翻译，比较实用。最后祝大家玩得愉快。





华彩无双

栏目主持：苍穹

《战国无双4 帝国》的发售日已经确定为9月3日，而且并不像《357E》那样以新角色为噱头，究竟系统方面会有多少新意，喜欢《帝国》的玩家不妨拭目以待。本辑专栏的主角是岛津丰久，除了《无双》外，平野耕太的漫画《漂流武士》（ドリフターズ）也是以他为主角的，该作品的角色造型以及剧情都天马行空，极具想象力。

永不言弃·岛津丰久

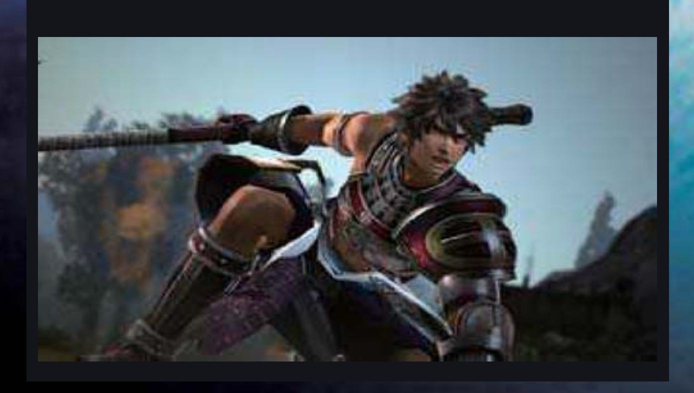


历史记载：不辱"岛津"之名的勇将

岛津家的第15代家督岛津贵久生有四子——义久、义弘、岁久、家久，而且四个儿子都是能独当一面的将才。家久拥有"深得兵法战术之精妙"的美誉，岛津丰久正是他的长子，而人称"鬼岛津"的义弘则为其伯父。1584年，与龙造寺家的"冲田畷之战"时14岁的丰久初次上阵。战前父亲替丰久系好头盔后，用短刀将头盔带子的末端切断，并对他说："岛津家的年轻人应该抱着不能再取下头盔的必死觉悟出阵。如果我军获胜而且你没有阵亡的话，这个带子由我替你解开。如果你今天战死沙场，那么当敌人看到这个切断的带子，就会知道岛津家斩钉截铁的决心，我也会为你的死感到自豪。"就这样，父子二人在战场上奋不顾身，丰久更是击杀一名敌将，大胜而归后家久亲手替儿子解开了头盔上的带子，伤亡惨重的龙造寺家也就此臣服于岛津家。

1586年，德川家康向就任太政大臣的丰臣秀吉上洛示好，岛津家虽然在户次川之战中大败丰臣联合军，但天下大势已定。次年丰臣秀长替兄长出征九州，岛津家即使再勇猛善战，面对20万大军的悬殊差距也不得不俯首称臣。同年家久病逝，17岁的丰久继任日向佐土原城城主之位，伯父义弘待他视如己出，这份情谊也令丰久感激不已。随后，丰久追随丰臣军辗转各地，参与了包括小田原征伐以及侵略朝鲜的文禄、庆长之役。

在关原之战的前一年，岛津家的重臣



伊集院一族发动暴乱，史称“庄内之乱”。这次岛津家史上最大的内乱最终导致了他们在关原之战中无法派出大军，惟有义弘和丰久前去支援西军，兵力仅1500余人。决战前岛津义弘曾向石田三成提议夜袭，但并未得到采纳。在决战中石田家的来使由于没有下马、而是在马上提出增援要求，被义弘视为无礼并怒斥赶走，岛津军也没有积极地响应西军的作战。最终关原决战的败局已定，岛津军也陷入孤立无援的窘境。义弘本打算切腹自尽，但丰久认为战后的局势会更加艰难，伯父必须率军返回萨摩，岛津家的存亡全都寄托在他的身上。义弘这才下定决心，选择掠过家康本阵的路线向伊势撤退，丰久负责殿后拼死拖住东军的追兵，在与井伊直政、本多忠胜等诸多名将交手后，身中无数箭矢壮烈而亡——后称之为“舍奸战法”（注）。丰久战死时年仅30岁，他当时身穿的铠甲一直保存至今，但惟有头盔没有找到……

游戏形象：血气方刚的年轻武者

游戏中岛津丰久的外形硬朗，除了皮肤黝黑、腹肌清晰可见外，头盔上也有鬼角形状的装饰。丰久在性格方面则非常单纯，他以岛津义弘为目标，一心为了岛津家奋战，只想变得更强、成为像伯父那样出色的武士。《Z54》将丰久的初阵设在了“耳川之战”，他本打算拼死一战、直接击倒立花夫妇，但明显落于下风后被义弘强行拖走。伯父教导他“豁出性命的战斗一生只能有一次，而且在战场上掉落头盔是武士之耻。”游戏中以事件的方式重现了丰久切断头盔带子的事迹，岛津家在“冲田畷之战”击败了10倍兵力的敌人，不到最后永不言弃的家风也深深印入了丰久的体内。

《Z54-Ⅱ》的“好敌手之章”更是完全围绕着丰久的成长展开，目睹了义弘和高桥绍运激战的丰久感动不已。伯父告诫他说这就是劲敌的作用，正因为对方是丝毫不能大意的强敌，才会促使自己不断进步。面对丰臣大军时丰久还打算拼死抵抗，但作为使者的井伊直政质问他“凭你一个人的力量能颠覆丰臣的天下吗？你应该考虑的是对岛津而言，自己所能做到的最佳结果是什么。”丰久对冷静的直政大为钦佩，立刻视他为自己的劲敌。在小田原一役中，丰久与直政并肩作战，亲眼目睹了劲敌的实力，追上并超越对方成了单纯的他的最大目标，得益于此，丰久也在不知不觉中飞速地成长着。

在丰久人生最后的舞台——关原战场上，两款作品也有不同的演绎。《Z54》中丰久主动提出使用“舍奸战法”掩护伯父撤退，岛津军决死突击的气势也令胜券在握的家康冷汗直流。而当丰久用火枪近距离射倒追来的井伊直虎后，他也倒在了本多忠胜的蜻蜓切之下。临死前丰久确认了自己的头盔并没有掉落、含笑而终，而顺利甩开追兵的义弘也在心中默默赞许“你是我引以为豪的侄子。”《Z54-Ⅱ》中追赶岛津军的则是井伊直政，丰久与其激战许久未分胜负，不过已经为伯父的撤退争取了足够的时间。在最后一击过后，丰久说着“正因为有你这个劲敌我才能奋战至今”力竭而亡，直政也对他予以了肯定“你是不愧为‘鬼岛津’，不愧为我的劲敌。”值得一提的是在《编年史3》的假想剧情中，丰久从关原一役中生还，回到九州与伯父和立花夫妇共同击退了来犯的德川军，他也在“立花山城决战”后成为了能独当一面的大将。



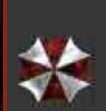
注：“舍奸战法”，在本队撤退时分出小股部队断后，战至全军覆没以此延缓敌军的追击，为本队争取时间。断后部队几乎没有生还的可能。

生化禁区

栏目主持：苍穹

《生化0 HD重制版》将于2016年初发售，这种第三人称固定视角的《生化》真是玩一作少一作了。今年E3公布的《最终幻想Ⅶ 重制版》虽然还只是“画饼”，但依旧引起了轩然大波。2016年就是“《生化》系列”20周年纪念，不知道Capcom会以怎样的形式迎接这一年，不论《生化7》还是《生化2 重制版》，让我们期待今年的TGS吧！

文 生于十月革命



炫彩银幕的生存恐怖 ——《生化危机》CG电影



源于电影，回归电影

喜欢《生化危机》的玩家都多少知道这个游戏系列在过场剧情中运用了大量电影化的镜头，甚至在早期的几部《生化》游戏作品中，还能看到许多向好莱坞经典影片致敬的场面和镜头。在1996年的《生化》初代中，由于经费的限制，游戏的开场和结尾剧情甚至都是使用真人演员拍摄的短片。作为一部科幻类的游戏系列，《生化》却又有着自己那份特殊的电影情结。在后来的《生化2》的宣传时段，Capcom还聘请了好莱坞的丧尸电影大师——乔治・A・罗梅罗导演来为游戏拍摄由真人演员出演的广告，虽然只有短短的数分钟，但罗梅罗还是出色地完成了自己的任务，将两名主角在充斥着丧尸的警察局的冒险之旅表现得淋漓尽致。在后来的“《生化》系列”里，重要的过场都会用CG技术制作的短片来呈现，这些精彩纷呈的视频片段也成了日后玩家们在交流时的重要谈资。

2002年，由Capcom和好莱坞导演保罗・安德森合作、真人演员拍摄的同名电影《生化危机》在全球上映。并在受到较为满意的票房反响之后继续拍摄续集。直到2015年，真人电影的第六部也已经开始了拍摄工作。《生化》真人电影系列除了让一些游戏玩家为之疯狂外，也吸引了一批没有玩过游戏而将其当做一部科幻恐怖片来看的普通观众。不过由于将编剧权交给了好莱坞方面，真人电影系列的剧情相当于是游戏的一个平行世界，只是沿用了游戏的部分世界观和设

定，而整体上却并没有和游戏相互衔接，形成一个完整的时间线。这也让许多玩家大呼遗憾，他们心中想要的其实是一部真正能和游戏剧情完美契合的电影作品。

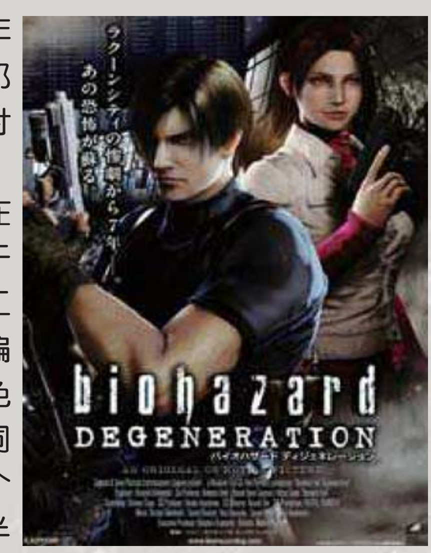
也许是Capcom从某些渠道听到了这些玩家的呼声，也许是电影发行方与玩家的愿望不谋而合。在2006年秋天，负责《生化》真人电影系列的发行商索尼影业决定和Capcom合作，推出一部完全由CG技术制作的新影片，而制片人则由“《生化》系列”的制作人小林裕幸担任。巧合的是，在大学时期主修电脑科学专业的小林本人也对CG技术非常着迷，甚至从大三时代起就自行钻研CG技术，还尝试制作了一些CG短片。这个经历也对于他在日后成功应聘Capcom提供了不少帮助。此外小林本身在《生化》初代时就加入制作组，经历了十几年的历练之后终于获得了游戏制作人的职位，让他来担任这一项目的制片人也可谓是实至名归。

其实早在2000年的时候，Capcom就已经联合视觉科技研究所制作了一部时长在20分钟左右的全CG短片《生化危机 4D-执行者》，而这部片子只在日本国内的某些主题公园内利用可以喷发空气的特殊放映厅进行了小规模的放映，并没有引起太大的反响。影片本身的故事也被时任监制的稻船敬二称为“外传”，并没有和游戏的剧情内容真正衔接。而在2005年末，PS2版的《生化4》发售之后，Capcom官方还特意推出了一张以DVD为载体的影片《生化危机4 孵化》（Biohazard Incubate），里面包含了一部由《生化4》过场剧情和游戏内容剪辑而来的、时长97分钟的游戏电影。但这部影片的DVD也只在日本国内发行，加之所有内容实际上都来自于游戏本身，也没有掀起更大的波澜。



►《生化危机 4D-执行者》宣传海报。早期的两部实验作品体现了Capcom对CG影片的野心。

一炮而红的试水作——《生化危机 恶化》



2006年秋，拥有一部完整故事片时长的《生化》全CG电影在立项后也终于开始了筹划工作。剧本的编写工作和角色的设计工作同步进行，这个步骤耗时达半年之久。在制片人小林裕幸的邀请下，曾负责《生化3》游戏编剧的川村泰久担任了影片的顾问一职，对剧本中涉及到游戏剧情里的诸多细节做出了详尽的答疑，而剧本编写交给了曾多次为日本动画剧集进行剧本策划的菅正太郎负责。影片的导演则由演员出身、后来执导过几部科幻片的神谷诚担任，他本身也担任过一些动画片的特效导演，所以对于全CG制作的电影比较熟悉。而影片的名称最终敲定为《生化危机 恶化》（Biohazard Degeneration）。

在制作了将近一年的时间后，《恶化》于2007年公布了第一部预告片，而在预告片出场的角色正是在游戏系列中《生化2》和《代号维罗妮卡》的女主角Claire Redfield，这一信息让很多同时也是游戏玩家的观众兴奋不已。随着时间的推移，影片又接二连三地放出了几部预告片，另外一名角色——《生化2》和《生化4》的男主角Leon Kennedy也浮出水面。其中一部预告片的背景音乐正是当年《生化2》的游戏音乐，而更加令玩家出身的观众们兴奋的是，预告片中还曝出了利用CG重新制作的《生化2》中的情节片段。值得注意的是，影片中Leon和Claire的配音演员也正是在游戏中为这两位角色献声的演员，原汁原味的对白语音配上经典的游戏旋律，这种打怀旧牌的宣传策略让影片在玩家之间的关注度进一步提升。在2008年的东京游戏展上，随着新预告片的放出，影片在日本影院公映的时间以及DVD/BD光碟在其他国家的发售日也随之公布。

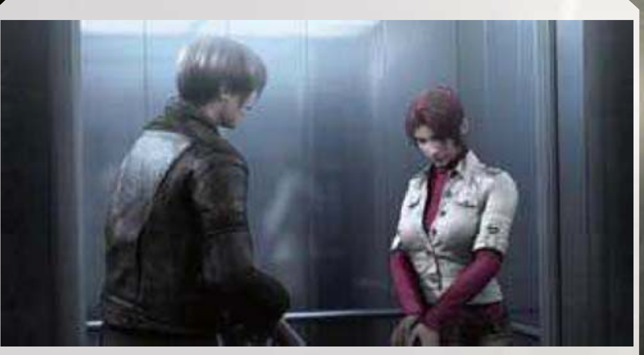
《恶化》最终于2008年10月在日本公映，在其他地区则是直接以光碟的形式登陆市场。全世界的玩家终于等到了一部和游戏剧情与世界观完全衔接的《生化》电影。影片紧接游戏《生化4》的时间线，讲述了浣熊市毁灭7年之后（即2005年），Leon已经成为政府特工，而Claire则身为非政府组织TerraSave的成员，两人在一次机场t病毒疫情爆发的事件中偶遇，并联合其他几名主角共同挫败了又一起有关生化武器的阴谋。Umbrella公司在破产后的归宿和政府部门及受贿官员的加入，让整个“《生化》系列”的剧情向政府阴谋论这一题材进一步地深入。影片最后还出现了即将在游戏《生化5》中登场的新组织——Tricell公司，这也将影片和游戏新作的故事顺利地联系在了一起，作为官方剧情的一部分被列入了周边资料集《生化危机 档案Ⅱ》中。值得一提的是，Capcom后来还在手机平台推出了一款基于电影制作的同名游戏，玩家可以在几个电影的场景中与丧尸和其他怪物作战，借着电影的热烈势头，这款素质并不是很高的手机游戏也在玩家之间引发了一些话题。

影片最终在日本收获了4000万日元的票房，影评界的评价也是褒贬不一，而且似乎受到的批评声音更多一些。然而这并不能阻挡玩家对这部游戏衍生电影的热情，影片的海外光碟版卖到了160万份。这给了Capcom和索尼影业很大的信心，续作的推出似乎也只是时间的问题。



▲《恶化》厚重的剧本和多种版本的内容。


▲CG影片的三位主创，左起依次是菅正太郎、神谷诚、小林裕幸。


▲两位经典角色的再次相遇让玩家感动不已。

不玩情怀你就Out了——《生化危机 诅咒》



在2010年9月，借着游戏《生化5》全球销量突破500万份的势头，Capcom和索尼影业公布了第二部CG电影《生化危机 诅咒》（Biohazard Damnation），这次的主角依然是《恶化》的男主角Leon，同时也将推出时下非常流行的3D版本。随着影片的公布，《诅咒》在2010年11月也推出了首部预告片，从预告片里可以看到身处某个国家战场的Leon目睹了士兵们被一群“《生化》系列”中经典怪物“舔食者（Licker）”围攻的景象，紧接着数只舔食者就将Leon重重包围……短短几分钟的预告片段就已经让观众的心提了起来。Leon究竟遭遇了什么事件？舔食者从哪里来？他能否顺利逃脱？预告片曝出之后就在玩家间引起了广泛而热烈的讨论。

在《恶化》获得成功之后，这次《诅咒》的制片人依然由小林裕幸担任，而此前他还担任了和好莱坞方面合作的《生化》真人电影系列的制片人，对于类似的运作可谓是轻车熟路。影片的导演依然由执导了《恶化》的神谷诚担任，而已经参与到游戏剧情编写的菅正太郎则继续负责影片的剧本。在陆续放出了几部预告片之后，2012年9月15日，影片在PSN和Xbox Live等主机网络平台以付费下载的形式提供观看，并于9月25日在全球范围内发行DVD/BD光碟版，而10月27日的院线版本仍然只在日本国内进行公映。

由于影片的制作与Capcom正在开发的游戏《生化6》的时间段有所重合，而两者的编剧都是菅正太郎，所以影片剧情的时间线最终被定在了《生化6》发生的前一年。由于Umbrella公司的倒闭，公司内的病毒和实验体胚胎等遗产都在黑市中被作为商品交易，很多恐怖活动和地区冲突中都可以见到病毒和实验体的使用。正在东欧度假的Leon被临时中断假期、派到东斯拉夫共和国调查该国在内战中使用B.O.W.（有机体生物武器）的情况，却在与接头人见面的过程中遇袭而不慎落入了抵抗组织之手，在逃离的过程中又遇到了被寄生生物Las Plagas感染的普通民众。更令Leon意想不到的是，他竟然在这个国家遇到了以BSAA组织特派员的伪装身分潜入政府的Ada Wong，而Ada的目的则是盗取一份寄生生物的样本。在Ada和Leon先后到达由东斯拉夫政府扶植的寄生生物培养所之后，该国总统Svetlana Belikova放出了存放在这里的另一种实验体“暴君（Tyrant）”，妄图杀死所有的见证者。Ada趁乱带着样本逃脱，而Leon则和驱赶着舔食者大军前来的抵抗组织成员Buddy共同与暴君作战。一场恶战之后，弹尽粮绝的Leon等人因为美军的空袭而死里逃生。原来美俄两国早已准备介入东斯拉夫的内战，本来准备发表声明的Svetlana总统也只得被迫辞职。这次内战随着美俄的维和行动而告一段落，解甲归田的Buddy也准备迎来新的人生，“完成”任务的Leon表示整件事情的真相依旧被掩盖，而成功获取了寄生生物样本的Ada则继续保持了她一贯的神秘作风，并没有明确表示要将样本交给自己的雇主……

影片中除了加入了国际地区冲突这个元素之外，寄生人类、舔食者和暴君的回归，着实在玩家间掀起了一股波澜壮阔的怀旧之风。这些经典的怪物形象和几位个性鲜明的主角一样，都是“《生化》系列”的标志性符号。影片中那场舔食者VS暴君的经典大战，让玩家出身的观众们大呼过瘾，要知道怪物之间的对决可是他们梦寐以求的场面。其实原本神谷诚和菅正太郎还想在片中加入更多的关于Leon和Ada之间的感情戏份，这两位主角经历了游戏《生化2》中爱情的萌芽和《生化4》中阵营的冲突之后，双方之间的感情早已不能以暧昧和纠葛来概括了。然而遗憾的是，也许是为了游戏续作的考虑，Capcom并没有允许在这方面加入更多的剧情，两位主角之间的关系也只能以隐晦的一句对白来概括，将更多的遐想空间留给了观众和玩家。

在影片结尾的职员表中，作为背景画面出现的赫然是《生化6》的剧情片段，这也为即将在2012年10月发售的游戏新作打出了一份鲜活的广告，相信看完影片而意犹未尽的玩家和观众也会对接下来的故事异常期待。影片还在不久之后推出了同名小说，由曾经撰写《生化危机 安布雷拉历代记》小说版的作者牧野修执笔，用文字的方式讲述了影片中的故事，作者对一些情节进行了新的演绎，让小说的可读性有了些许提升。



▲进步的创作技术让影片栩栩如生。



▲人气爆棚的经典怪物永不过时。

三部曲的期待——会有第三部吗？

2015年已经过半，Capcom也继续在推出着《生化》游戏的最新作品，除了全新作品《启示录2》之外，《生化危机0 HD重制版》的公布也给了喜欢怀旧的玩家们一个惊喜。而到了2016年，《生化》也即将迎来系列的20周年纪念，如果Capcom能借这个机会公布CG电影的第三部作品，相信会在粉丝间引起新一轮的狂潮，也会让《生化》的世界更加精彩纷呈。



第九美术馆

栏目主持:库玛

THE 9TH GALLERY

动作风云——Capcom印象（5）

不知不觉Capcom的专题已经连载近半年了，作为Capcom专题的最后一辑，本次小编将带大家认识为“《怪物猎人》系列”、“《洛克人ZERO》系列”和“《战国BASARA》系列”注入灵光一笔的画师们，那么接下来就让我们赶快走入本辑的第九美术馆吧！

北川サブミッション

北川サブミッション（后文简称“北川”）原本在其他的游戏公司从事CG插画的相关工作。2001年，时任Capcom设计工作室室长的SHOEI（注1）将其招致麾下，此后北川一直负责历代《怪物猎人》的视觉设计和CG插画绘制工作。

注1：SHOEI原为Capcom设计工作室室长，现属于UX设计工作室，曾参与过《街头霸王II》等作品的插画绘制，并负责过多款Capcom旗下游戏的视觉设计总监工作。



←北川的《怪物猎人》十周年签绘。



↑北川绘制的“《怪物猎人》系列”十周年纪念插画集合了历代诸多经典的怪物，十分具有震慑力。





↑历代的封面插画都会让玩家立刻产生一种临场感。

想必玩家们都对历代《怪物猎人》那表现力十足的封面插画有着很深的印象，而负责这些封面插画的正是北川。北川经常喜欢采用倾斜的视角来展现怪物和猎人对峙的场面，画面中狰狞的怪物和猎人们不惧的背影完美地诠释了游戏的内涵。

布施龙太



↑ 布施龙太

布施龙太（后文简称“布施”）曾是一位知名的《怪物猎人》同人画师，被Capcom相中后他便开始为“《怪物猎人》系列”官方小说绘制插画，并在官网连载漫画——《怪物猎人Epic》。布施原本就是“《怪物猎人》系列”的狂热粉丝，他最爱使用的武器是操虫棍，曾自嘲用操虫棍就玩了500多个小时游戏的他根本不敢再尝试其他的新武器，不然就会真变成整日沉迷于《怪物猎人》的“废柴”了（笑）。他的推特几乎百分之九十的内容都是关于《怪物猎人》，其中不仅有他打游戏时的一些心得体会，还有挖掘到珍稀度10的武器或HR达到999时拍摄留念的照片，足见他对这款游戏的喜爱之情。





←身穿麒麟和白兔兽套装的妹子是布施的心头好。



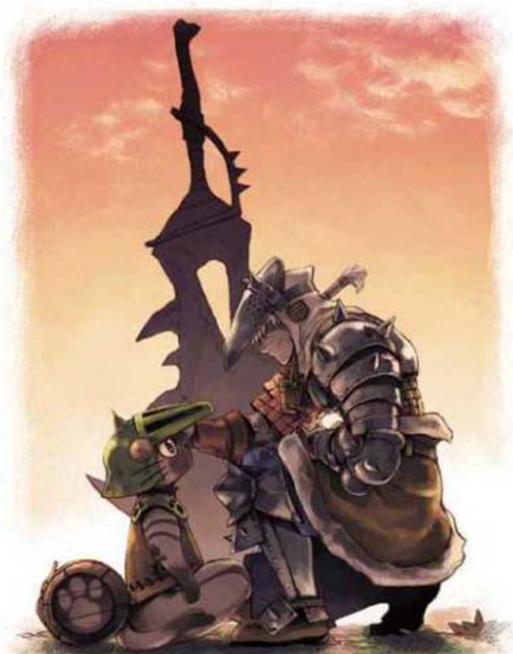


←↑ 布施笔下可爱的艾鲁猫们经常会与怪物进行有趣的互动。



布施龙太的画风细腻，并十分注重用亮色来提升画面的动感。他笔下的怪物让人隔着画面都能感受到一种紧追猛赶的紧张感，十分具有迫力。不过，布施的人物画风更偏少年漫画风，和《怪物猎人》原本厚重写实的风格有一定区别，但他那独具个性的画风也为《怪物猎人》的世界注入了一股年轻的活力。

此外，《掌机王SP》Vol.227有关于布施龙太的专访，有兴趣的读者可以找来看看。





← 从布施的插画中我们能感受到他对这个游戏深深的爱意。

↓→布施绘制的迫力十足的怪物深受玩家们的好评。





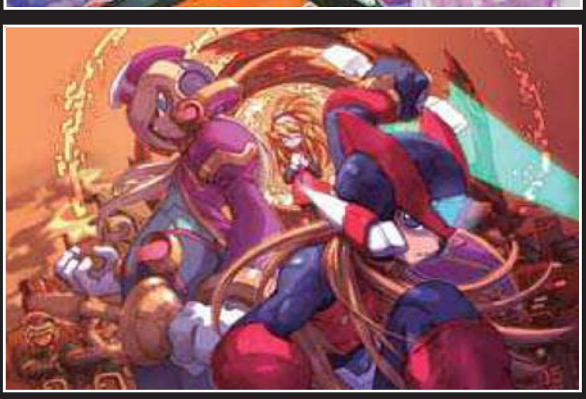


→布施为《怪物猎人》的世界抹上了亮丽的色彩。

中山彻

喜欢“《洛克人ZERO》系列”的玩家想必都对中山彻的名字不会感到陌生。从《ZERO》初代到《ZERO 3》的插画和人设都是由中山彻负责。2004年，中山彻离开了Capcom，因此从《ZERO 4》开始的后续作品，包括《洛克人ZX》、《洛克人ZX 降临》的人设都是由其它画师来负责的，所以细心的玩家可能会注意到《ZERO 4》的人物画风和前三代有所不同。值得一提的是，离职后的中山彻依旧为不少“《洛克人》系列”的续作画过一些插图。

离开Capcom后，中山彻成为了一名漫画家，并改名铁乃巨刃。开始在《Megami MAGAZINE》连载《机械×少女×万岁》和《Thor Code》，业余时间他还会参与一些同人志的创作活动。中山彻笔下的人物造型比较可爱，画风也偏低龄向，并且从中山彻最近的漫画和同人作品来看，他的画风也变得越来越萌系化，并逐渐形成了自己的风格。



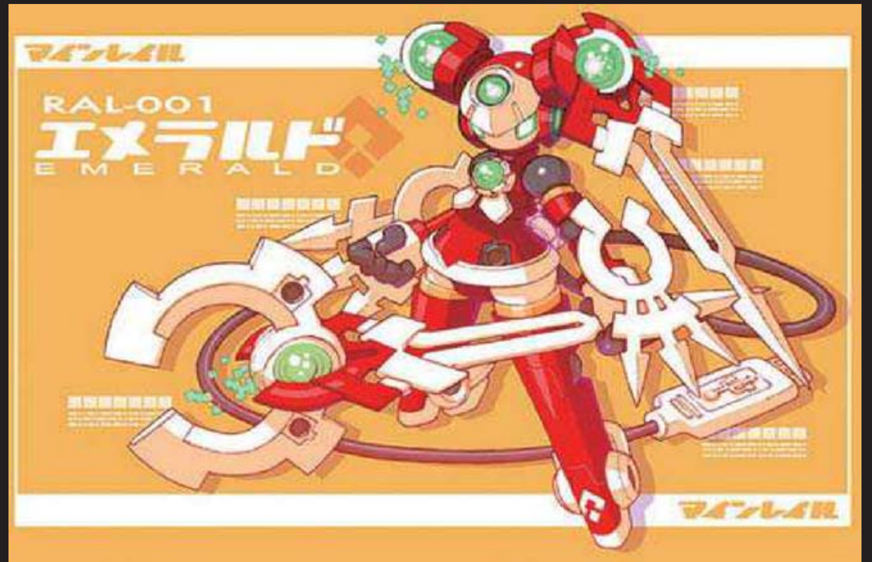


←中山为『《洛克人ZERO》系列』绘制的封面图。





中山的同人图也有着较高的素质。





近未来的机械元素和特摄人物是中山十分中意的题材。

土林诚

土林诚（后文简称“土林”）于1971年出生在大阪，在小学时就非常喜欢画画，经常临摹《奥特曼》、《机动战士高达》、《北斗神拳》和《足球小将》等漫画作品。中学时他本想入读有美术专业的高中，但最终还是因为种种原因放弃。从普通的高中毕业后，他进入了一所学习3D技术的专业学校，并在25岁的时候进入了Capcom。

进入Capcom后，土林以3D建模师的身分加入了“《洛克人》系列”的游戏开发，在研修期间，他画了许多关于丧尸和怪物的插画，这些画作被三上真司（注2）看到后，土林便受邀加入了第4开发室——也就是《生化危机》的工作室。在担任了《鬼泣4》的角色设计后，29岁的土林离开了Capcom，以自由工作者和的身分活跃在插画和游戏设计领域。2005年，土林接受了小林裕幸（注3）的委托，为“《战国BASARA》系列”担任人设。



土林笔下的“《鬼泣》系列”主角但丁。

注2：三上真司是知名的游戏制作人，其代表作品有“《生化危机》系列”和《邪恶深处》等。
注3：小林裕幸是知名的游戏设计师，曾参与过《生化危机4》、《鬼泣》和“《战国BASARA》系列”等。

土林主要使用Photoshop和Painter软件进行作画，他的画风独树一帜，表面看来土林的画作从线条到色块都十分粗犷，但在人物的神态拿捏和动作表现上却独具神韵，特别是在人物的动态方面，土林一直力争将角色在游戏中的动态特征通过插画还原，因此他笔下的画面结构和角色表现总是充满了生气与活力。并且他那独特的画风除了受男性玩家追捧外，也得到了许多女性玩家的支持。





《战国BASARA》的插画带有一种粗犷的写意感。

Capcom——风云变换，不动如山

发展至今，Capcom屡次经历了生存危机，但每一次Capcom都会在紧要关头发布一款救社之作力挽狂澜，置之死地而后生。然后这些救世主般的作品也顺势引领了一些新兴的游戏领域，比如《生化危机》将小众恐怖游戏推向了主流，《怪物猎人》也将“共斗游戏”的理念灌输给了玩家……足见Capcom每次放手一搏的战略性眼光。而被许多玩家所吐槽的其热衷见风使舵，无节操炒冷饭的商业特性，其实也是一种生存智慧——毕竟在风云变换的游戏界，光有匠人的心胸与情怀肯定是不行的，以手中的人才制作出上佳的作品，再加上顺势而动的行动力才是屹立业界的不二法门，而这也正是深谙其道的Capcom的选择。

（完）

游戏美图秀



《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》应该是近期关注度非常高的作品，虽然游戏的整体素质还有待提高，但对于各个角色的个性塑造还是非常成功的，还没开坑的朋友可得抓紧时间了，再不玩可别怪我无情剧透哦（笑）。









**白菜：**这种小清新的色块风格实在特别耐看。 **阿鲁：**小清新色块俘获了毛老师的少女心。

 乌冬：拿到游戏近一个月都还没通关的鲁叔也好意思提剧透？

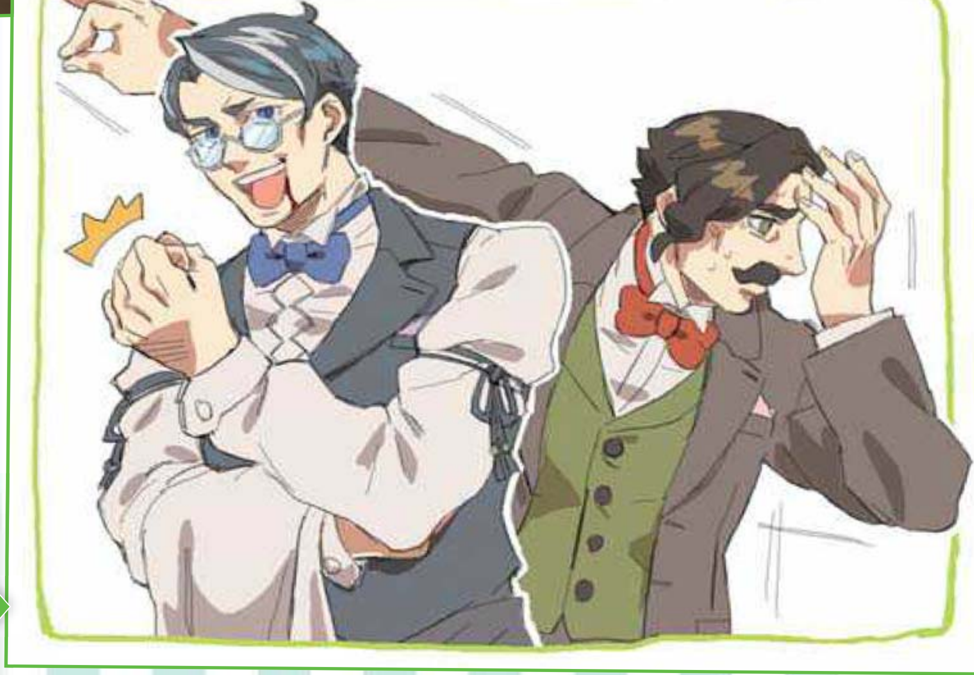






果汁: 总之先按暂停学姿势。等等，吐血美男并没有这么魁梧吧！

阿鲁: 我只想问，某货这么逗【哔】，日本政府知道么……







猎人集会所

栏目主持 库玛

译 果汁

继雄火龙、钢龙等怪物登场后，本辑将会介绍让许多猎人印象深刻的轰龙。让我们来深入探究一下这个脾气暴躁的怪物身上到底有些什么秘闻吧。

“《怪物猎人》系列”封面怪的诞生（四）

轰龙——咆哮轰动天下的绝对强者

DATA

分类	龙盘目/龙脚亚目/轰龙科
全长	约1927cm
全高	约483cm
脚的直径	约184cm
登场作品	《MHP2》、《MHP2G》、《MHP3》、《MH4》、《MH4G》

轰龙是保留了原始风貌的飞龙，能够释放伴随冲击波的强力咆哮。性格相当凶暴，平常只会用后脚步行，可是一旦进入战斗姿态时便会变成四足爬行的状态，执着地追击盯上的猎物。无论是利用发达的四肢进行的突进攻击，还是使用强力的利爪或下颚发出的一击，都具有可怕的威力。轰龙主要栖息在干燥地带，但是它会为了追求更多猎物而在更广阔的范围里活动，因此在寒冷地带发现它的身影也不是什么稀奇的事。轰龙的初次登场是在《MHP2》里作为封面怪出现，充满速度与力量感的动作是其最大特征。





■强韧的前脚与下颚

轰龙的骨骼与被认为是飞龙祖先的双足飞龙骨骼相近。有翅膀但是翼膜很小，相较起来发达的前脚会更为显眼。由强韧的四肢而发起的突进攻击，会给目睹的人留下难以言喻的恐怖印象。轰龙的下颚也相当强韧，即便在突进期间牙齿撞进了岩石或是墙壁，也完全不会松动。

■担当《MH4》的调整一役

《MH4》是款满载高低差要素的游戏，而在地上奔跑的轰龙与在空中飞翔的雄火龙作为看板怪物，一同担任了《MH4》初期概念的调整一役。因狂龙病毒而狂龙化的轰龙在公开后，最初因为其过于不祥的模样，在当时引起了多种多样的臆测。



表里如一，突进而来的食欲旺盛大型怪物

——请告诉我们关于轰龙的诞生过程。

藤冈：是从过本提出“《MHP》系列应该重视简单直接的表现方式”的方针上想到的，我们就打算创造像是“突进过来而且食欲旺盛”这种显而易见、谁都能明白并接受的怪物形象。但是，既然已经有了角龙这种以突进作为特征的怪物，于是我们就打算制作更好地利用前肢并气势汹涌地冲过来的类型，这就是最初的契机。

▲同样以突进攻击为主的角龙。

德田：我们首先提出让轰龙从突进开始，然后做出各种攻击动作的方案，比如说猛击过来、飞越岩石、啃咬过来等。

——轰龙并非以单纯的突进攻击作为特点，那个给予玩家压力的前肢动作才是其特征吧。

藤冈：制作出那个动作真是相当辛苦。即使我们想参考蜥蜴与老虎这些四足动物的资料，但是轰龙本身的骨骼还是属于飞龙系的，因此想照搬四足动物的动作还是很困难的。而且，轰龙作为飞龙种不仅拥有完整的四肢，还是前脚长后脚短，像这样的身体还要做出给予玩家压力的动作，就比想象中要困难得多。然后我们勉强做出来的动作就十分搞笑。苦于调整工作的小岛也经常来找我商量关于这部分的动作。我也记得在设计师之间，还曾经讨论过“让脚这样动的话应该会更好，而且也会有真实感。”这样的话题。

——轰龙突进攻击的可怕是出类拔萃的，而且攻击范围还很广阔，不好回避。

藤冈： 但是轰龙在跳跃2次后就会休息（注1），这是小岛温柔的地方。

注1：在《MHP2》里，轰龙在愤怒状态下进行跳跃攻击时，在那之后就会进入威吓状态并停止行动。而在《MHP3》里，偶尔会有轰龙连续2次进行跳跃攻击后进入威吓状态从而停止行动的情况。

——这是"温柔"吗（笑）？

藤冈： "温柔"这个关键词是经常会出现的。比如在《MH2》里，盾蟹突然就不会动了。

德田： 这就是怪物进行威吓行动时会让玩家变得冷静下来的情况，要形容的话就是"威吓里的温柔"（笑）。

藤冈： 当被要求做出让玩家能够冷静下来的部分时，就融入了这种温柔的部分（笑）。

——如果轰龙没有这种让人冷静下来的地方，就会感到对付不来。

藤冈： 说的没错。但是"温柔"这部分并非是从一开始就加进去，而是后来才进行调整的。一开始我们会将怪物做得很强。让它展现出自己的全部特色，然后如果发现过强的话，就会在保留特色的前提下再进行削弱。但是如果调整做得太过头就会让怪物变弱，被抱怨"太弱了"后，又会把怪物调整回足够强大的状态。

德田： 所以让怪物的强度安定下来是在开发的最后阶段。当然也有过在最后的调整里被测试出过弱后就让它变强，被说过强后又调弱，就这样折腾到游戏发售的情况（笑）。

藤冈： 调整方那边也会说"或许不要在这个时间点让怪物如此强大比较好"之类的话，像处理这种情况的临机应变能力，也在开发人员之间悄悄地成长起来（笑）。


■会突然不动的盾蟹。

狂野的攻击中也有着控制走位的动作

——在《MH3》以后，怪物也引入了耐力设定，轰龙也会疲劳从而导致突进的转向动作失败吧（注2）。

藤冈： 没错，按这个方向来调整耐力减少的行为，会比较容易制造空隙。

德田： 在《MHP2》的时期，怪物还没有耐力这种概念，因此调整轰龙的难度还是十分困难的。

藤冈： 我们想把轰龙塑造成狼吞虎咽的形象，但是如果让它一直维持那么凶暴的状态便会让玩家感到难以粘上去发动攻击。可是，如果压抑了凶暴的部分，那么缠上轰龙的机会就会增多，这样轰龙就会失去其特色。

德田： 说得对，在《MHP3》我们商量让轰龙在疲劳后会采取什么行动时，有人提出了让它在突进的时候会跌倒的主意。但是这个跌倒的时间只要有一点过长的话，轰龙就会被狠狠暴打一顿，因此调整还是挺麻烦的。虽然轰龙跌倒的模样曾被说过"明明是封面怪，实在太逊了"，但是我认为这个动作是最容易被人记住的，而且从轰龙的印象上来说，我也希望采用跌倒这个动作。

藤冈： 多亏这个想法，让轰龙的节奏变得张弛有度，我们也能安心让它在狂暴的时候最大程度地大闹一番了。

注2：这是形容轰龙要转换突进的方向时，它会后滑然后帅气地完成转向的动作。在轰龙疲劳的时候，这个转向会失败然后摔倒，给予玩家进攻的机会。

——说起大闹一番，就是形容它边回转边前进、又或是用身体攻击过来这样粗暴的动作吧。

德田： 没错，如果让轰龙像雄火龙那样在场地里数次团团转的话，不仅是体型上不适合做这种动作，在性格上也不符合轰龙的作风。如果是轰龙的话，它应该会直接回转一周吧，我们抱持这样的想法，最后就做出了这种动作。

藤冈： 但是，轰龙只有狂野的攻击是不行的，于是我们也往中间夹入了啃咬这样的小动作，

■《MHP2》的封面图。

这是为了制作出衔接轰龙展开大动作的流程。

德田： 在《MHP2》里并没有多少担任这种连接作用的攻击，而我在那时候负责霸龙与轰龙的企划，调整就交给了别人处理。而在《MHP3》时我就担任了调整相关的工作，于是便在怪物展开大动作的间隙里追加了几个用于连接的小型攻击，在《MH4》里更是把这个要素进行了革新。

——轰龙追加的用于连接的攻击，具体来说是怎么样的？

德田： 连续啃咬就是其中一种，突进途中停下来也是属于这类的动作。

藤冈： 从轰龙的心情上来说就是“我不想突进啦”这样的感觉？

一同： （笑）



■相当擅长咆哮攻击的黑轰龙。

德田： 虽然我们也担心做过头的话会让怪物失去个性。

藤冈： 我们在《MH3》以后，会下意识地制造一点怪物与玩家之间的距离。比如说玩家的攻击会很微妙地打不中怪物，怪物的攻击也会很微妙地打不中玩家。而这种距离感，对于怪物那方来说是必须的，其调整也是非常重要的。如果只让轰龙采取稀松平常的移动方式，那么就很难做出给予玩家压力的距离感了。所以为了让轰龙能调整一定程度的距离，就让它会做出不突进到底，又或是稍微后退一些的动作。比如黑轰龙的这种动作就特别明显。

德田： 是啊，黑轰龙就是完全调整了距离后的产物。它会以这种攻击作为主要攻击手段，比方说在微妙的距离里进行跑动咆哮与突进两者组合起来的攻击。

——黑轰龙的跑动咆哮，会让人感到很大压力呢。

德田： 关于黑轰龙作为突进角色的定位，已经由通常种那边得到一定程度的确立。因此在亚种身上想要强调它被称为“咆哮龙”的部分。

原始又易懂的老虎+霸王龙组合

——*在制作轰龙时有用来参考的动物吗？*

藤冈：从设计的角度上来说是以霸王龙作为蓝本，我们把恐龙所持有的相当易懂的印象率直地带进了轰龙的设计里面。

德田：当被要求“制作一个会突进的怪物”时，我与小岛想法相同，认为飞龙王十分帅气。于是我们就提出改善它的形象然后设计出轰龙。

藤冈：最初的轰龙面貌设计得像恶魔一样，在看起来很凶恶的同时亦显得强大，其存在感还是和现在一样独一无二。然后我们提出设计简单一点会更好，于是把本来属于翅膀的部分粗鲁地变成了脚部，再做出了强调前脚的动作，最后便按这个方向完成了设计。



▲德田与小岛认为十分帅气的原型怪物——飞龙王。

——*目前为止的飞龙种都是以双足飞龙系为主设计的，那么推出轰龙这种强调前脚的怪物是有什么意图呢？*

德田：这样不仅会让设计展现原始风貌，而且还能强调其地上与突进部分的特点。我们也考虑到四足的状态下不仅会增加轰龙的迫力，还会加强其脚力。

藤冈：虽然在多种多样的方案中烦恼了很久，但是轰龙那侧方型的前脚（注3）则在早期阶段就决定下来了。

注3：指像蜥蜴那种爬虫类一般，在身体的侧面生长的前脚。

——*之后这些要素顺利地融合进去了吗？*

藤冈：因为审美观是因人而异的，所以我们也为这个设计是好是坏而烦恼了一段时间。但是结果上来说轰龙的设计里下颚很大，整体也展示出迫力，我认为大家是能接受这个结果的。至于它的模样则是参考老虎，虽然外貌有朴素的部分，但是我们认为加上条纹会让它的特征更为明显，这方面并没有经历什么曲折，很快就决定下来。

——*名字的来源也是？*

藤冈：原封不动地搬了过来，就是老虎+霸王龙（注4）的名字。雄火龙的名字有着狮子（注5）那般的发音，为了对抗这点就让轰龙的名字带有老虎的印象。而且说起老虎与霸王龙，这两者都是相当简单易懂的关键词呢。

注4：轰龙的名字“ティガレックス”，源自老虎“タイガ–”与霸王龙“T・レックス”两者合一。

注5：雄火龙的名字“リオレウス”，前半段读音与狮子相近。



▶轰龙的原案设计。

——*那么轰龙有着怎么样的生态呢？*

藤冈：一言蔽之……因为实在太喜欢吃猛犸，就连不擅长的冻土区域也会毫不犹豫前往，就是这么一个食欲旺盛的家伙。我们原本就想让轰龙出现在各种地点，还被建议“就算塑造成特意为了吃猛犸而前往不擅长的区域的形象也没有问题”，于是就顺理成章变成这种设定了。

——*轰龙是如何吃到第一只猛犸的？*

藤冈：当周围都没有能成为食物的动物时，它就会想要稍稍拓展狩猎区域吧？于是就理所当然地跑去了寒冷的地方（笑）。

一同：（笑）

与轰龙风格不同的大轰龙

——在《MH4》里，轰龙的稀少种“大轰龙”登场了。

藤冈： 由于《MH3G》里推出了月迅龙，因此我们也考虑在《MH4》里推出某个怪物的稀少种，那么最初用来实验的轰龙应该是最佳选择。

德田： 是的。说起来还真是挺早就决定了如果要加入新的稀少种，就考虑轰龙的方案。

藤冈： 然后我们就思考，在轰龙玩法的基础上，是否能做到少许变化。

德田： 原本轰龙就是设计得非常直观的怪物，因此要改变玩法还是相当困难的。在这种状况下，我们就试着先让它的体型变大，变大后攻击范围也变得更广阔，但是同时也会出现更大的空隙（注6）。而为了弥补这一点就尝试着加入爆破粉尘的要素，即使被说是重视肉体战术会太过直接，我们也不想让大轰龙做出吐息这样的攻击。在此基础上要给大轰龙附加属性时，我们就认为爆破属性比较符合大轰龙的形象。大轰龙通过爪子接触地面，就会撒出会爆破的粉尘。

注6：因为大轰龙的体型较大，所以它的动作也相对变得较为迟缓，让玩家能够更易缠着大轰龙发动攻击。但是当它发怒时就会进入“爆轰状态”，前脚附近就会撒出爆破粉尘，相当危险。



■会撒出爆破粉尘的大轰龙。

——这也能成为限定场地的理由呢，在雪山里是达不到这种效果的。

一同：（笑）

藤冈： 因为稀少种是在秘境之类的地方出现的，所以拿这个作为免罪符，让大轰龙这种稀少种也是没问题的（笑）。然后，大轰龙的玩法便是有意识地考虑到联机合作。它体型巨大、速度稍微有那么点迟缓，因此准备了好几个能缠住它的机会，是一只以大家合作为主来对付的怪物。即使同样是轰龙，通常种、亚种与稀少种各自都有不同的对应方法，能让玩家的玩法产生变化。





（未完待续）

轻松日语教室

"欲加之罪，何患无辞"一部走幻想冒险路线的新番，只因为副标题冠上了"自卫队"三个字，就有些好事者忍不住出来挑事了。后文是山山老师为大家介绍那些中国人都没听过的神奇日式中华料理。顺便一说，重庆鸡公煲并不是重庆菜，据说是因为创始人叫张重庆才得以命名233。

栏目主持 白菜

《奇幻自卫队》缺乏真实感！



7月动画新番《奇幻自卫队》（原名《GATE》）正在好评播放中。这部由轻小说改编而来的作品，主旨讲述了日本的自卫队通过出现在银座的奇幻大门，前往剑与魔法的异世界，并在那边遭遇的各种奇幻故事。作品的看点在于让现代兵器与幻想魔法相交，打造出一种亦真亦幻的神奇故事。然而自播放以来，有个别观众表示在观看后表达了不满。所举的例子包括银座发生怪兽入侵屠杀事件时，自卫队奋起抵抗、击杀了大量异世界士兵，却没有引发PTSD的迹象；在被火龙全灭的村庄中，自卫队的宅属性队员发现惟一的幸存者时，进行了"哇！是精灵诶！金发的精灵诶！"、"怎么，你萌精灵属性的吗？"之类毫无紧张感的对话。这部分观众称自卫队这种表现"完全缺乏真实感，令人难以接受"。

※【PTSD】创伤后应激障碍。指个体经历、目睹或遭遇到一个或多个涉及自身或他人的实际死亡，或受到死亡的威胁，或严重的受伤，或躯体完整性受到威胁后，所导致的个体延迟出现和持续存在的精神障碍。表现为突然回想起恐怖的经历，造成头痛、失眠等精神上的症状。

异世界ものにリアリティ**求**めるとか**大丈夫**か?

译文：在异世界幻想故事中追求真实感，脑子没问题吧？

北斗の**拳**のケンシロウが**PTSD**にならないのはおかしい！

译文：《北斗神拳》的拳四郎没有患上PTSD真是太奇怪了！

ハリウッド**映画**にも**文句言**ったらどうだ?

译文：不如去找好莱坞电影的麻烦？

どこの**知**ったかがご**高说垂**れてんのか**知**らんけど**作者**は**自卫队 出身**だから、それに**对**しリアリティを**说**いたところで**所诠**は**机上**の**空论**。

译文：虽然不知道是哪路大神在发表高论，不过作者可是自卫队出身的，说人家的作品没有真实感那才真叫纸上谈兵。

在幻想故事里追求真实性？如果作者整天描写主人公杀人以后痛苦的样子，描写开场杀掉诸王联军6万人马后刨坑埋尸体的细节，恐怕这些人又要说什么精神层面太弱怎么当兵啊，动画太无聊看不下去啊这一类的说辞了吧。轻小说作品的重点在于给人带来轻松阅读的快乐，完全追求真实是肯定不可能的。虽然有“创作源于生活”的说法，但毕竟只是“源于”而不是“照搬”，不进行夸张的修饰，如何吸引读者？所以小编的意见是，轻轻松松看片，不要东想西想。

日本的中华料理

文 山山

最近忙里偷闲补了补日剧，特别作死地半夜起来看《深夜食堂》，看到饿得不行跑去吃方便面……这片子主题虽然不是料理，不过每集最后的烹饪教学着实良心，完全不会做饭的人也能学着做出似模似样的正宗日料来。有一集的主题是中华料理，说起来中华料理在日本人气挺高，中国人经营的中华料理店随处可见。平时在日剧里，我们也可以常看到主角们出入中华料理店，点点麻婆豆腐和饺子吃。在日本的中华料理店里常常混杂着日本出生的中国菜，这也是比较有趣的现象。其中有些菜中国人见了也甚是吃惊：这……这是中国菜，为什么身为中国人却都没见过——就像我在重庆没见过鸡公煲，可全国到处是重庆鸡公煲一样。下面笔者就来盘点一下这些中华料理。

干烧虾仁（エビチリ）

这道菜是某中华料理达人在日本经营中华料理店时，一边想着四川的干烧虾仁一边创作完成的。当时的日本人对于豆瓣酱的辣不习惯，于是依据日本人喜欢的口味进行改造，加入了番茄酱压制辣味。这道菜在日本的中华料理店中人气还挺高。

天津饭（テンシンハン）

这个菜到日本之前真心没听说过，看到的时候吓一跳。虽然叫天津饭，但其实天津都没有这道菜。天津饭有点像蛋包饭，做法是将蟹肉蟹黄加入鸡蛋，加上大量芽菜、虾仁，煎成蛋饼之后盖在饭上，再淋上一层芡汁。完全按照日本人的口味发明的一道人气中华料理。顺便一提，《龙珠》中的角色天津饭就是因这个菜而得名。

中华丼（ちゅうかどん）

虽然叫中华丼，却是日本料理。将炒好的肉和菜浇盖在米饭上（有的时候会淋上芡汁），一碗简单的中华丼就烹制而成了。这道菜原本是中华料理店里员工的伙食餐，因为太美味而扬名在外。

杂烩海鲜面（ちゃんぽん）

由猪肉、海鲜、蔬菜等材料混合煮好之后淋在面上的日本乡土料理。这道菜据说是以福建菜为基础演变而来，日文名字的ちゃんぽん也跟闽南话的“吃饭”读音相近（笔者不懂闽南话未考证）。

饺子（ギョウザ）

在中国，饺子一般就是指水饺，然而在日本的中华料理店里吃的饺子大多是煎饺。而且，在中国饺子一般都当主食吃了，在日本是拿来下饭的……（听说中国有的地方也是可以拿来下饭，真的么？）



除了这些之外，还有卷心菜加味增加猪肉片炒的回锅肉、甜甜的麻婆豆腐、可以用来下饭的拉面等等，各种在初到日本时完全无法接受的中华料理。在习惯了日本的饮食之后，把这些当做有10%中国菜风味的日本料理来吃，感觉还是很不错的。不过日本人根深蒂固的“中华料理=蔬菜多+芡汁”的这个观念希望能改一改——到底是谁告诉你们中国人吃饭时满桌子都是蔬菜的，叫他出来全国的肉食爱好者们保证不打死他（笑）！



《第3次超级机器人大战Z 天狱篇》（以后均简称为《天狱篇》）作为整个“《Z》系列”的收官之作，和“《α》系列”逐步补充背景细节的做法不同，它是到后期才一口气将主线剧情的背景解释清楚，导致信息量极大，笔者觉得有必要梳理出一条脉络，方便各位更好地理解“《Z》系列”的来龙去脉。

文 古梓

宇宙的终焉

所谓宇宙的终焉，即将生命之力从宇宙中抹消。任何生命体都拥有生命之力，属于万物之理，也是引发源理之力的钥匙。每隔1万2000年，宇宙重生之时，消灭之力和存在之力两种能量相互碰撞，消灭之力为了摧毁存在之力，必须抹消生命之力，便会出现所有智慧型生命体的天敌——巴力。换言之，巴力是宇宙自身为了重生而渴求毁灭的意识所诞生出来的。可生命体不会灭绝，经历了兽之血、水之交汇、风之去向、火之文明和太阳光辉五个时代后，必将踏上真化之路。

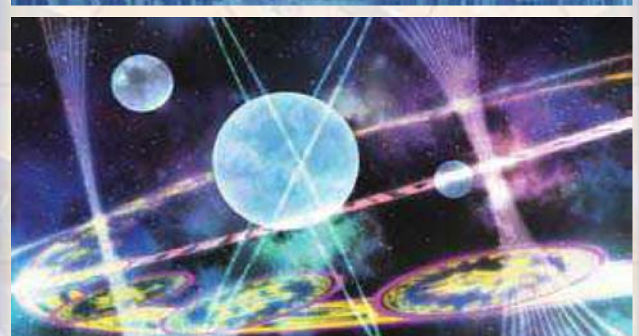
兽之血，指的是《兽装机攻断空我NOVA》的时代，即人类内里沉睡的最原始的本能，为了活下去而战斗，为了活下去而取胜；水之交汇，指的是“《创圣的大天使》系列”的时代，有着将一切不同事物融合为一体，使一切变得更加洁净的意思；风之去向，指的是《天元突破 红莲螺岩》的时代，特指螺旋卷起漩涡呼唤风，风随着心之所想一直寻找着新天地，从不知停留；火之文明，指的是一切拥有“钢”之名机体所处的时代（即“《机动战士高达》系列”和“《飞跃颠峰》系列”），意味着集合人类智慧，一边呼唤战斗，一边让人在战斗中前进，与机体共同跨越眼前的敌人和一切障碍，前往自己所相信的未来。当经历过前面这四个时代后，生命体才有可能迎来太阳光辉时代，从而达成真化。

打开了真化之门的人在挑战宇宙终焉之后，不久便将成为超越降临的真正终焉的力量。将这1万2000年重复一万遍后（即1亿2000万年），宇宙将迎来真正的终焉，那时才是最终战斗，消灭之力和存在之力将会拼上一切，规模甚至席卷所有平行世界。而超越了真正终焉的力量，正是真化的顶点，即神之力。神与恶魔，高次元生命体和巴力之战，正是超越终焉的方法。

御使

按照游戏的剧情时间点往上推，最早成功超越宇宙终焉的便是御使。御使是所有宇宙中最早接触到源理之力和真理的存在，由1亿2000万年前的ES TERRAN（某个平行世界的地球）上的人们转生而成。该星球的人们创造出能无限释放次元力的系统——至高神索尔（即太极），并靠该系统将星球上所有生命都融合为一体，导致ES TERRAN变成一个连细菌都不存在的死亡星球。从中分离出象





征着人类基本情感的喜怒哀乐四大御使，分别是喜悦的阿德本特、愤怒的多克特林、哀伤的莎克莉法和快乐的天普蒂。他们达到了高次元生命体和真化的境界，并成为诸神战斗“真战”的胜者。因为只承认自己所侍奉的至高神索尔是神明，所以将其他高次元生命体都认定为邪神。之后他们将引导终有一天会觉醒为高次元生命体的种族完成进化作为自己的使命，创造出了混淆原因和结果的世界——CHAOS COSMOS。表面意思是混沌宇宙，但因为CHAOS特指希腊神话中的原始天神卡俄斯，COSMOS又有着和混沌相对应的“调和宇宙”的意思，所以该词的意思应该是“原初的宇宙”。他们在这世界中架设起可以通往任何平行世界银河中心的天柱，使他们可以自由前往所有平行世界。因为违背了他们的意志，觉醒真化的种族并不多，不仅如此，还有完成了扭曲进化，并在这个宇宙不断扩大争斗的种族，所以御使开始着手管理进化。这是身为高次元生命体的使命，为的是让真理遍及所有宇宙。所谓真理便是理解他人，接受他人，并且一起前往未来，那才是在这个暗无止境的宇宙中，一个个弱小生命得以存活下去的力量，即生命的真理。

讽刺的是，御使所能理解的真理范围只限于融合生命和精神，而且因为成为不死的永恒存在后，反而让他们忘记了有限生命的美好，为了完成自己引导进化的使命，再多的生命在他们眼中都是毫无价值的，他们





甚至可以毫无怜悯之心地简简单单就毁灭一个银河。虽然他们自诩为神的使者，可随着时间的飞逝，他们的行为中却越发体现出神的傲慢。比如认为天翅（出自《创圣的大天使》）一族虽然超越了人类，却还残留着太多人的部分，便给了他们堕天翅的名号，还将天翅一族所居住的亚特兰迪亚幽禁在次元夹缝之中长达1亿年之久，害得天翅同胞纷纷消失，更让他们充满着对御使和这个世界的仇恨。再比如将INVADER（出自《真盖塔 世界最后之日》）唤作巴力，只因为它们虽然得到了盖塔射线的力量，却只能任由本能来攻击自己以外的种族，无法理解真理，更别提达成真化。在御使眼中，它们永远是饥渴的破坏魔，不管得到多大力量都无法完成真化，更不可能成为神明，所以最适合它们的名讳便是“恶魔”——巴力。再比如PROTO-CUTURE（《超时空要塞》中出现的外星高智慧生命种族）于太古时期恰巧经过地球，便对星球上的原住生物进行遗传基因改造，为了将来的移民准备而执行创造适应行星环境的亚PROTO-CUTURE人种计划（所以他们其实是地球人类的创造者）。因为这个行为被御使认定是对惟一神明至高神索尔的亵渎，所以他们创造出了吸收生命能量的原始恶魔，将这一种族彻底毁灭。

处于四御使主导地位的一直是喜悦的阿德本特，他完全以愉悦自我的方式管理着宇宙，这才导致了一个又一个的悲剧。然而他们却不曾想过，正是因为他们肆意夺走生

命，导致消灭之力不断增强，所以他们才是真正的巴力，他们才是根源性灾厄的本体。在这1亿2000万年间，不少渴求进化的种族曾联合起来挑战御使，其中不乏四大次元将以及各个螺旋族等不断进化的强力生命种族，但都败下阵来。其中有的更是为了避免“螺旋天谴”的降临，不得不封印自身生命，断绝任何进化的可能，甚至开始监视其他螺旋族生命体的进化，这便是反螺旋族（出自《天元突破 红莲螺岩》）。可御使从未觉得自己的行为是错误的，一直到1万2000年前，他们所侍奉的至高神索尔的自我意识居然否定了自己的行为和御使的所作所为，选择自我毁灭，结果至高神索尔分裂成12个晶球和无数黑之英知，散落到各个平行世界中。虽然失去了索尔的确对御使造成一定冲击，可并没有构成任何实质性的打击，因为到达真化极限的他们就算没有索尔的力量，也能管理宇宙。可要想跨越1亿2000万年一次的宇宙大崩坏还是需要索尔的存在，为了修复索尔，必须得到索尔的因子，即12个晶球。于是，他们开始寻找晶球共鸣者，同时也反省着自己的行为，因为他们在1亿2000万年前接触到真理后，已然完全舍弃了争斗，所以不可能夺取同胞的生命，最终只能决定将阿德本特流放。



黑历史之暗

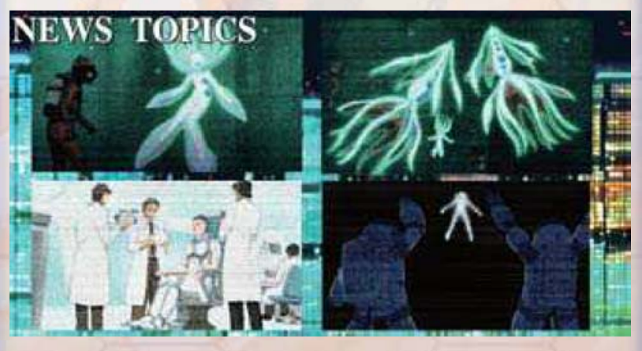


然而剩下三个御使的行为和之前阿德



本特的所作所为相比并没有任何改变，多克特林依然愤怒地对待进行扭曲进化的种族，天普蒂则一味享受着自己的力量，莎克莉法只知道悲哀地活着。之后，御使盯上了平行世界的地球，便在各个平行世界人类踏上月球之际（三百多年前），将一段信息刻在了月面某样东西之上，上面写着：“人类是不允许进化的种族”，这便是隐藏于拉普拉斯之盒最深处的真相（出自《机动战士高达UC》）。从此以后，地球人类的历史、世界和自身的存在便被他们管理着，甚至地球人的遗传基因中还刻入了他们给予的血之证，使得人类本能地对御使产生畏怖，只得绝对服从于他们，换言之，人类变成了被饲养着的牲畜。当时在知晓这个信息的各国首脑前，管理者（御使的下属组织赛德里亚尔）展现了其强大的力量，将埃尔·米雷尼乌姆（埃尔有神明的意思，米雷尼乌姆出自拉丁语，对应的英文是MILLENNIUM，即千年的意思）送到南极。这些水晶怪物就是他们派遣的审判使者，会一直沉睡到给予人类审判之日到来的那一天。该力量足以威慑各国首脑，这时候管理者表示只要服从于他们，便可以保证地球人类的存活，而后被管理者委任监视地球人类进化的人们所构成的神秘组织便是克罗诺。所以克罗诺隐藏于各个平行世界的历史之中，更以家族传承的形式代代服从管理者的命令，以各种方式统治人类，其中最大的对策便是监督着有可能使人类进化的新环境——宇宙进发的移民，因为移民行动本身对人类的延续是不可或缺的，所以他们限制移民者的自由，并想要阻止人类适应新的环境。凡是违反其意志的人，提倡人类进化的人，都会被他们抹杀掉。于是，UCW的吉温·兹姆·戴昆和ADW的领导者希罗·尤均被暗杀，连UCW的一年战争也是为了镇压宇宙居民而被设计出来的。

可不管克罗诺如何阻止人类进化，人类本身还是在渴求着踏入崭新的时代，结果克罗诺分裂出了贯彻克罗诺教义到底的保守派，以及希望促成进化的改革派。改革派中既有希望以GN粒子促使觉醒者出现的ADW的天人组织创始人依奥里亚（出自《机动战士高达OO》），也有想要从遗传基因方面入手找到拥有进化成真正新人类因子的人，并将他们保护起来的迪兰达尔议长（出自《机动战士高达SEED DESTINY》）等人。说到底，地球居民和宇宙居民的纷争，实质上是克罗诺保守派和改革派的斗争历史，随着这种斗争的不断升级，最后在某个平行世界中便有了夏亚令阿克西斯坠落地球造成的黑历史，自此地球迎来核之冬天。即便如此，人类并没有停止战争，最后更在克罗诺的计划下以月光蝶彻底埋葬了人类文明。然而几乎没人知道月光蝶本来就是以翠星虫系统发展起来的，具备了翠星虫吸收能量释放电力的特性，埋葬人类文明只不过是利用其分解物质的能力罢了。因为这是相信终有一天，月光蝶也能作为恢复地球的力量而被使用的人们所创造出来。



就在月光蝶毁灭人类文明前，人类曾使用各种手段恢复地球环境，其中就有以纳米机器消除海洋污染的翠星虫计划（出自《翠星的加尔刚蒂亚》）。而为了改善和调查海洋环境被造出来的其中一艘大船便是加尔冈蒂亚号，他们的使命是在海洋生活，并恢复海洋的环境。而在月光蝶发动之前，自称EVOLVER、舍弃被污染的地球前往银河寻求新天地的一部分人（自发进化的推进派），为了适应环境改造进化成黑迪亚斯。可为了适应宇宙进化的结果让他们舍弃了智慧和文明，只是遵循生物根源的意义活着。人类银河同盟的高层认定他们已经不是人类，这才作出决定和黑迪亚斯战斗。剩下的人类，在环境恢复前，有的决定移居月球和殖民卫星，这便是后来的月之民和宇宙革命军。之后，人类的意见出现分歧，一部分人强行降落地球，并在调整了环境的圆顶之内生活，又有人选择了污染较少的高纬度地区生活。

莎克莉法的救赎

其实哀伤的莎克莉法知道御使的行为是有问题的，但却并没有阻止，皆因1亿2000万年一次的宇宙大崩坏正在逼近，为了阻止宇宙的扭曲，必须引导生命朝着更好的方向进化。因此，多克特林急于消灭一切有可能成为巴力的种族，而莎克莉法只能勉强将拥有真化可能性的人保护起来，被她选中的正是多元战争的胜利者——ZEUTH的成员。在她看来，这些人应该成为地球的标志，所以才给他们刻上烙印。为了促使他们真化，她还给予了诸多试炼，比如将原本在UCW的ZEUTH成员召唤到ADW，又或者将超时空生命体巴玖拉召唤来地球，之后更将拥有兽之血、水之交汇、风之去向因子的人全部送到了火之文明的世界中（《第2次机战Z》的时间点）。因为曾经把模范城（出自《THE BIG O》）作为实验田，将处于核之冬天世界的一部分人困于城中，消去他们四十年前的记忆并且封住时间流动，这成为莎克莉法创造乐园的最佳方式。她发动新世时空震动，造成绿色地球和蓝色地球共存，还将多克特林的注意全部都吸引到绿色地球上，并且用时之牢狱将蓝色地球保护起来（《时狱篇》的时间点）。可她派去当作监视者的伽德莱特却选择了和她给予的使命截然不同的行动，因为当初就是御使毁灭了他们的星球，所以他无法忍受地球居然被这么保护起来。但她万万没有想到，这帮拥有着真化可能性的地球人集结成新的队伍Z-BLUE，他们不仅打败了伽德莱特，还否定了次元牢笼造就的永恒乐园，结果时之牢狱被破坏之时，反而招来赛德里亚尔对蓝色地球的大举入侵。

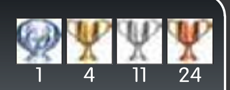
白金殿堂

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。



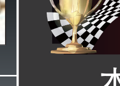
栏目主持：苍穹

英雄传说 空之轨迹FC 进化版



◆角川Games◆RPG◆2015年6月11日◆日版
◆白金难度：6◆白金所需时间：100小时以上
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无

阿鲁



白金综述

本作的白金难度并不高，不过部分奖杯必须二周目才可以获得，加上还有一个游戏时间100小时的奖杯，因此想拿白金奖杯的朋友要做好花费大量时间的心理准备。由于有二周目限定奖杯，因此一部分奖杯可以不用在一周目过于纠结，例如“不倒の勇者”、“勇往の狮子”这类需要达成特定条件完成章节的奖杯，等二周目继承了等级、装备等要素后，就能在攻关过程中顺手拿到了。当然也有需要尽量在一周目就获得的奖杯，例如“孤高の荣冠”，建议在一周目时有目的性地控制全员等级，要是没拿到就需要重新来一次“练级之旅”，费时费力。

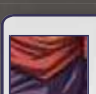


奖杯一览

奖杯	名称	获得方法
白金	THE LEGEND OF HEROES	获得其他所有奖杯
铜杯	见习い准游击士	成为准游击士
银杯	腕利き准游击士	游击士等级达成准游击士・1级
铜杯	期待の正游击士	成为正游击士
铜杯	父、旅立つ	完成序章“父、旅立つ”
铜杯	消えた飞行客船	完成第1章“消えた飞行客船”
铜杯	白き花のマドリガル	完成第2章“白き花のマドリガル”
铜杯	黑のオーブメント	完成第3章“黑のオーブメント”
铜杯	王都撩乱	完成终章“王都撩乱”
铜杯	不倒の勇者	没有角色战斗不能的情况下完成任意章节
铜杯	勇往の狮子	不在战斗中逃跑的情况下完成任意章节
银杯	不灭の英雄	战斗中没有重新挑战的情况下通关游戏
金杯	孤高の荣冠	NORMAL难度以上，全员40级以下通关
银杯	刚毅の荣冠	HARD难度以上通关
金杯	地狱の荣冠	NIGHTMARE难度以上通关
银杯	クエストマスタ–	达成所有分支任务（包括秘密任务）
银杯	天眼の识者	收集魔兽手帐的所有情报
铜杯	改造マニア	全员导力器插孔全部开封
铜杯	クラフトマスタ–	学会所有战技
铜杯	ア–ツマスタ–	使用过所有魔法
铜杯	至高の剑	获得最强武器
金杯	クオ–ツコレクタ–	获得所有结晶回路
银杯	炎の料理人	收集所有食谱
银杯	ブックマニア	读过所有“カ–ネリア”和“リベ–ル通信”
银杯	トレジャ–ハンタ–	开启所有宝箱
铜杯	百万长者	持有超过100万ミラ
铜杯	继续の粹人	游戏时间超过100小时
铜杯	无双の烈士	全员达到40级以上
铜杯	力战の勇士	战斗胜利次数达到达到100次
铜杯	奋战の猛者	战斗胜利次数达到300次
银杯	历战の胜者	战斗胜利次数达到500次
铜杯	百讨の志士	打倒100个以上敌人
银杯	千讨の志士	打倒1000个以上敌人
铜杯	雷光一闪	先制、奇袭攻击的次数合计发生100次
铜杯	超绝秘技	发动100次S战技
铜杯	百花迎击	阻止敌人发动战技或魔法的咏唱100次
铜杯	起死回生	角色在红血的情况下完成战斗
铜杯	八头击灭	同时打倒8名敌人
银杯	银の意志	在女王宫打倒ロランス
金杯	金の翼	在封印区画打倒战乙女一行人（二周目限定）



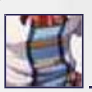
难点奖杯打法



不灭の英雄



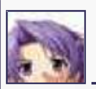
该奖杯要求玩家在通关途中，不在战斗失败时选择“リトライ”重新开战。建议在一周目选择NORMAL难度时拿到这个奖杯，敌人的强度较低，基本不会出现打不过的情况。要是遇到意外状况被全灭了就读档从来，不选“リトライ”这个选项即可。



地狱の荣冠



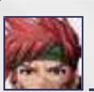
由于本作的二周目可以继承装备、道具、等级、结晶回路等丰富要素，因此该奖杯留到二周目再来拿会轻松不少。NIGHTMARE难度下，敌人的HP、STR、ATS、SPD均为NORMAL难度的1.45倍，DEF为1.22倍，ADF为1.22倍+魔兽等级×0.5。



天眼の识者



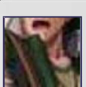
想要开启一个敌人的所有情报有三种办法，其一是对其使用道具“バトルスコ−プ”；其二是对其使用魔法“アナライズ”，其三是多次攻击敌人。其中使用道具是最简单的办法，不过购入道具需要一笔不小的开支，建议等二周目资金充裕后再来拿这个奖杯。



至高の剑



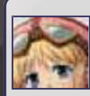
换取最强武器的条件是收齐全部11卷“カ−ネリア”，完成竞技场决赛后，在王都グランセル的西街区コ−ヒ−ハウス“バラル”和店主对话即可兑换，书物的具体收集方法可参见上辑《掌机王SP》的攻略部分。



クオ－ツコレクタ－



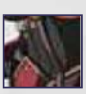
依旧建议二周目再来挑战这个奖杯，因为部分结晶回路要打倒宝箱怪以及能力值非常高的ロランス后才会掉落。



トレジャ－ハンタ－



继承本作试玩版存档开始游戏时可获得结晶回路“鹰目”、“情报”和“探知”作为奖励，其中探知的效果为在地图上显示宝箱的位置，装备该结晶回路后再进行探索，就能轻松找到所有宝箱了。

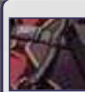


银の意志



该奖杯要求打败女王宫最深处的ロランス（此战战败也能继续剧情）。敌人的能力非常强，一周目挑战难度较高。与其战斗的要点如下：1.战前装备防止混乱和封魔的饰品；2.站位尽量分散避免遭受范围攻击；3.配备好解除驱动的战技用于打断敌人的大招；4.使用魔法“クロックダウン”减少他的行动次数；5.HP保持在1600以上以便承受其S战技的伤害。





金の翼



二周目限定奖杯。敌人位于封印区画最下层，玩家有可能会受到即死、石化、混乱、冻结、封技、封魔等多种异常状态的干扰，因此全异常状态无效化的饰品“グラ−ルロケット”是必须要用上的，如果不能人手一个，至少要给主攻队员配备上，其他成员可以装备防御即死和混乱的饰品。敌方4人中，招式附带即死效果的テイルド−ン是优先解决的对象，会使用大威力魔法的ロッドアンヘル也有较大威胁，建议第二个除掉。此战要求速战速决，建议采用“挑发”降防后用S战技强攻的战术，战前备足回复CP的道具或料理会对战斗有很大帮助。



栏目主持：乌冬

掌机市场扫描

文 德科

对于整个游戏界来说，无论之前各门派之间有过怎样的恩怨，但当面对岩田聡社长这样突然离开我们的时候，每个人心里无一不充满了悲伤。岩田社长一生致力于给玩家带来新的快乐，把欢笑传达给每一个喜欢游戏的人，在他身上我们看到的是一个热爱游戏、努力工作的人，这样的人，值得我们尊敬。

在这个进军手游市场的关键节点，岩田社长的离开对任天堂来说无疑是个巨大的损失，但是这种危机时刻已经不是第一次了，而越是在这种时候，就越是显示出游戏本身的魅力与价值。“游戏，是用来玩的。”这个道理无论什么时候都不会过时。作为岩田社长留给我们的礼物，3DS的使命还远远没有完成。本月白色New 3DS LL发售，目前价格在1150元左右，比起另外两个颜色要贵出100元，白色烤漆质感的主机鲜亮的外形确实赢得了不少有意换机的玩家垂青，又时值暑假，价格肯定不所下调，所以这段时间有钱有闲的玩家直接购买就是了。主机由于货源关系虽然价格较高，但是软件则反映了目前的日元汇率，一般新出的游戏也都在250元左右，在一定程度上减轻了玩家购机的压力。

PSV方面，SCE对于在华语地区的推广可以说是不遗余力，不考虑掌机本身的市场环境已经今非昔比，大多数游戏都会推出中文版这一点确实让玩家感觉到了顾客就是上帝的诚意。7月的PSV歌舞升平，《太鼓之达人 V版》和《Persona4 彻夜热舞》凭借着系列的人气和高素质带动了主机的销量，之前小有跳票的《绝对绝望少女》也终于赶在7月的尾声发售了官方中文版，无疑又给了玩家们购买的动力。主机价格也是比前段时间有小幅上涨，1100元左右的报价，红黑，蓝黑两款数量较少的主机则要再贵上一些。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品的报价仅供参考，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
北京	绿洲电玩	900	1050	1150	850	50	120	180
江苏苏州	哇靠电玩	880	880	1080	780	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1000	950	1050	660	50	70	100
广西南宁	光派电玩	1100	1050	1250	800	70	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	860	860	950	780	50	60	110

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡（4G）	PSV记忆卡（8G）	PSV记忆卡（16G）	PSV记忆卡（32G）	PSV记忆卡（64G）
北京	绿洲电玩	900	1100	550	70	100	200	320	620
江苏苏州	哇靠电玩	990	1080	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	800	1100	300	70	100	200	340	490
广西南宁	光派电玩	980	1150	300	80	150	250	350	480
安徽合肥	大拇指电玩	900	1080	300	60	95	185	275	450

硬件短消息

红白机主题通知收纳包

品　　名	レトロフエイスおしらせポ–チ
出　　品	Columbus Circle
对应机种	New 3DS LL
官方价格	1620日元

一款EVA材质的怀旧主题New 3DS LL收纳包，包的表面印有红白机手柄的图案，拉链边缘部分付有金属环，方便扣在书包或裤腰带上携带，内部除了可以收纳主机外，还有可放3张卡带和1支触控笔的隔层。本收纳包最大的特色在于通知灯的位置上是透明的，玩家不用打开收纳包也能确认邂逅通知灯是否有闪烁，适合喜欢收集拼图的“邂逅党”们。







硬壳紧身包

品　　名	セミハ–ド ポ–チ スリム
出　　品	Columbus Circle
对应机种	PSV–1000/PSV–2000
官方价格	1080日元

这款PSV收纳包也是由上面那款3DS收纳包的厂商推出，同样也使用EVA材质，正如包装上所写的那样，实现了薄、轻、结实三个特点。并且收纳包伸展性也很好，裸机自然不用说，即使PSV装着保护壳也能放入，另外除了有放卡带的隔层外，包的内侧还有一个网袋，可以用来装USB线、清洁布等零碎的物品。











一般来说，7月是全年最热的月份，而学生党们的暑假也都开始了。每到这个季节就特别怀念学生时代，在最热的季节休一个长长的假期，现在已然成为奢望了……7月11日任天堂社长岩田聪忽然撒手人寰，有些让人始料不及，好在3DS已经经受住了考验，早已进入良性循环，电子游戏、尤其是掌机这一块儿，能在智能手机的革命性破旧立新大潮中屹立安稳，也的确不容易，大家在遇到喜欢的游戏的时候，有条件也都支持下正版吧，不为别的，为了自己喜爱的掌机和游戏能一直推陈出新，而不是成为叹息中越来越模糊的记忆……下面，开始本辑的“掌门人”。

直播

UCG那边开了直播，虽然偶尔《掌机王SP》的小编也去直播，但还是希望能有更多的小编参与，特别是苦壕！

北京 徐远航

苍穹：其实库玛之前去播过《MH4G》，只是不愿意出声罢了。个人算是去直播次数比较多的了，不过都是播家用机游戏，毕竟这个年头画面好的作品对于一般观众更有吸引力。当然，如果有合适的掌机游戏我们也会尝试直播的，还请读者们多多关注直播间。

库玛：请给一名“人多会紧张死，公众露脸出声也会紧张死，只敢通过文字嚣张”的自闭患者一点缓和的空间。

白菜：只要有自己喜欢并适合直播的游戏，小编们一般都会挽胳膊上阵的。相信这位读者最近也见识过好多次了吧。

马修：毛老师说得没错，只要有喜欢的游戏，小编们也是乐于和大家第一时间分享的，到时候还请各位多多捧场啊！

果汁：不知为何觉得这里透出一股想看苦壕直播吃瘪受苦的味道……

只言片语 | 反正自己不手绘个头像就没有人认识自己的说……但是看到奖品雷逆CD不淡定了！（北京 BLOOD）



还记得高考考完后做的第一件事是什么吗?



考完试后回到学校（我是在其他学校高考的），偶然碰到了算是熟人的教导主任，于是就问他拿回在高一时被没收的一铁盒盗版游戏王卡，结果却发现那盒卡早就被丢掉了……不过想到当下环境那卡组根本打不起来而且很便宜，所以就释怀了。好像回家的路上还顺便买了本《掌机王SP》看看有没有什么想玩的游戏来着。



高考完做的第一件事确实记不起来了，不过高考完的当天晚上去家附近的体育场运动时，手滑从杠架上摔下来导致左手骨折这件事还记忆犹新，那时我才明白，在学校宅了三年的我，已经没有了当年矫健的身姿（哭）。



本人从初三到高三，家里对我打游戏一直进行严格管制，虽然我可以在外面玩，但还是很期望能像初二周末那样光明正大地在家里玩游戏。但是考虑到长达五年的管制难免有惯性，就索性在回家的路上去街机厅玩了半个小时才回家。



以前在吐槽栏目也说过，自己高考那年恰逢欧洲杯，考完后就果断颠倒黑白、熬夜看球了，在两场比赛的间隙则会接上PS玩两把《WE》。等后来收到了大学的录取通知确认后，就放心地用积攒许久的钱去抱回了PS2。



搁笔收拾东西。（嗯？难道还会有别的答案？）



由于累积了不少游戏，高考完后立刻拿出被封印已久的游戏机，再把原来放教科书的地方换成游戏杂志，开始享受漫长的填坑假期。



太详细的不记得了，不过总归是玩吧。但是依稀记得走出考场时的心情，并非考前想象中那般疯狂，而是带着一点点伤感，想的大概是“啊，十二年义务教育终于走到头了”这一类有的没的。这种情怀大概持续到吃晚饭的时候，之后才开始放开手脚玩，直到放榜日。



考完回家第一件事是确认好港澳通行证、整理好行李、召集好小伙伴，然后第二天一早就跑去香港买PS3了。而且那次是第一次去香港，人生地不熟的，又捧着PS3跑来跑去，因为劳累回家玩《战神3》的时候还晕3D，真是深刻难忘的体验……

说服

如何说服爸妈给自己买一只PSV或3DS？已买NDS 3个月还没告诉爸妈，若被他们发现该怎办？





马修： 被发现的话……算了，还是交给大家出主意吧。

虫无兮： 各种言情苦情戏的片段在脑子里飞过，然而觉得还是坦白的好。

果汁： 这种时候要集天时地利人和，比如在你生日、你拿到好成绩之类的，要慎重挑选时间！

昂星团： 如果不好说的话就藏着吧。我当年的GBA SP和PSP就一直藏着，虽然有被发现过，但强行解释是楼上机友借的，然后当天下午叫机友下来拿机器，晚上再出去摸黑交易回来。

库玛： 来个经验谈，考前先说好条件，成功了就什么都有了……当然失败的话会更惨（远目）。

白菜： 学生党最好是拿成绩说话。被父母发现就说是借的好啦。

阿鲁： 父母哟，臣服在我的满分成绩单下吧，哈哈哈！

只言片语 | 期待《舰队收藏 改》，这游戏一直想要玩却一直抢不到号，如今终于要出PSV版的啦！（南宁 陆镇业）

微生活

“掌门话题”拟定流程（误）

苍穹：撞门话题是不是还没定？

苍穹：掌门……

昴星团：好像还没定。

虫无兮：说说脑袋撞到门是一种怎样的感受。

昴星团：哎这个我撞过，能说。

果汁：我能提供脚趾头被门板夹过的感受。

苍穹：脑袋撞到门，看太阳都是绿色的。

虫无兮：我试过花露水倒进眼睛里，那天上午整个世界都是绿色的。

白菜：我试过被果汁盖子砸中眼球，那个星期整个世界都是绿色的。

果汁：啥，被我的盖子砸中眼球？

昴星团：那这期就来谈谈绿色好了。

虫无兮：“掌门话题”就写一句：大家好我是路易。

苍穹：我是林克。

昴星团：我是耀西。

最终，当期的“掌门话题”定为了“还没玩的游戏被剧透了会怎样”……小编们用事实证明了通过撞门的方式是拟定不出“掌门话题”的。

女汉子养成基地

本辑《掌机王SP》的“新作拼盘”内容分发下去之后……

苍穹：特地给果汁同学找了加少女心点数的，不能再写那么多百合了。

果汁：就算写了，我的少女心也不会再涨了！

苍穹： 你已经彻底放弃了吗！

昴星团：我觉得是她从没努力过

果汁：我只是觉得做人要真诚，不要勉强做合不来自己的事。

库玛：觉得玩少女心游戏的玩家就有少女心也是太甜了，一边抠脚一边玩《薄樱鬼》的不要太多……

昴星团：竟然是组合连击combo呢！

苍穹： 我刚给你安排个《薄樱鬼》的拼盘，别这样……

果汁：就是，我已经不行了，你要把持住自己的少女性别，作为惟一的良心啊！

库玛：😨

专业背锅侠

上次上学时顺路买了一本《掌机王SP》，回到学校后被人发现并报告老师，放学时被叫家长。《掌机王SP》，你的错（哭）！

开平 凛酱



白菜：我们做的是一本极其健全的读物，这个锅明显应该告密者来背，你怎么还不去揍他？

果汁：专业背锅侠。

马修：脑补了一幅《掌机王SP》背锅的画面，有些凄凉……

昴星团：以后放学再买就不完事了，回家慢慢看还不怕被抓。

阿鲁：最后发现告密者是自己心仪的女神，女神表示在她还没看最新一辑的《掌机王SP》前，谁都看不了。于是，这位读者以后每次都与女神共同分享《掌机王SP》，促成了一段佳话，可喜可贺。

苍穹：鲁叔你脑洞太大，最近又听了什么段子？

虫无兮：《掌机王SP》封皮掉落，出现四个大字：告密笔记。

只言片语 |《最终幻想 壹式》，永远的期待！（开平 周卓乐）

234读者调查之关于《怪物猎人×》

盼望《怪物猎人×》能早日发售，因为本人欣赏该作的风格和画面，令人期待。

上海 顾春军

看介绍还不错。

南宁 卢尚拓

变成年货就没意思了，还不如出高清的Wii U版。

上海 东东

不太期待，因为我不太擅长玩即时类动作游戏，所以“《怪物猎人》系列”与我无缘了……

广州 洪洪

还是希望Capcom顾及一下索饭……

开平 Zorro

燃爆了！恨不得立刻玩上！

上海 小伟

本来买大三是玩《口袋》的，又被朋友拉进了《MH》坑，看到新作十分期待！

佛山 Pann

不是索尼主机的《MH》一律无视！

北京 Joker

从《MH4G》入坑的新人一枚，里面大多数怪物对我来说都是新的！

沈阳 王一

那个大猛犸象太帅了啊……好想跟它干一仗。

西安 大罗

当爹之后



以前每辑读者调查表都有写，都寄出去，是因为成了一种习惯，后来只是纯粹地为了奖品，再后来发现无内容可写。好尴尬啊，现在我玩游戏的兴趣已经降到了冰点，为什么呢？是工作太累，白天没时间，晚上只想早点睡呢还是因为家里有了捣蛋鬼，有他在自己无法全身心地投入到游戏中去呢？可能两者都有吧。

杭州 朱建贤

果汁：这位成家立业的读者就算是刚来不久的我也感到印象深刻，特别是这一张是倒着写的……倒着写的……话说回来，游戏热情可能真会随着年龄推移而减退，不过这位读者每次都能坚持写回函表我觉得是十分了不起的事喔，凡事都是坚持为贵嘛。

白菜：凡事顺其自然，勉强自己做一些不想做的事，就谈不上享受了。这位读者的名字我很有印象，感谢你多年以来的支持。

胧月：年纪大了确实会磨灭掉一些冲劲，但一旦找到心头爱就能更专注其中。不过说真的，其实最大的问题还是生活压力与你家的捣蛋鬼吧。

虫无兮：难道不是纯粹不想拿笔？（比如我）

马修：随心而来吧，现在兴趣降低是因为太忙碌没有心情，等以后孩子长大一些学乖了，说不定你的游戏热情就又燃起来了。

人品守恒定律

出门各种丢东西……各种没来由地受伤……人品感觉都接近于无了。然而根据人品守恒定律，我相信我那积聚下来的人品将在高考爆发！

开平 Zorro

虫无兮：眼下高考已经过去，很期待这位读者来分享他的喜讯。让明年高考的读者们一起“转发这辑的锦鲤”（其实就是买买买）。

阿鲁：人品这种精神论的东西是不可信地，还是拜佛来得实际。

马修：其实吧，鲁叔，人品守恒定律，就是因果的另一种阐述……

只言片语｜中文的《Sword Art Online》能使玩家理解剧情，值得期待。（上海 顾春军）



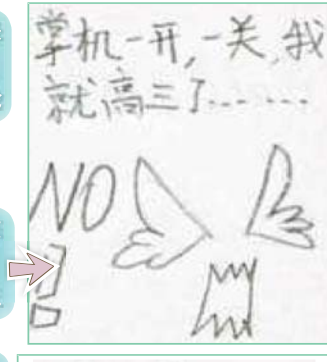


马修：看得出作者是个基本功很扎实的画师。

南宁 渡轮

马修：还好啦，该来的总会来嘛。

台州 白石黑玉





马修：帽子看着很眼熟……

常州 弗洛伊德

马修：看似是个戴耳环的短发御姐，实则是脸侧贴创可贴的汉子一枚。

北京 如果回归

马修：有点类似于新的《口袋妖怪》的剧场版中胡巴的超能力设定。

广东 周卓乐





上次看到两人打完篮球后一人摇着可乐罐说：这可乐一点氧气都没有，另一人还极认同地点点头。好吧。说得对确实没氧气。

湖州 陆怡凡

马修：陆同学还真能从生活中发现乐子……

想看专题：《GTA》与掌机。

宁波 陆廷宇

马修：想了想，掌机上的《GTA》的确不少了，有熟悉掌机《GTA》的可以尝试投稿哦。

各位小编有开机恐惧症吗？就是偶尔会特别不想开机器打游戏，你们都怎么处理和治愈的呢？

北京 徐远航

马修：好像还真没有过，至于处理和治愈，就是暂时别开机，让机器多落灰，自己也特别想玩时，就好了。

掌机游戏综合发售表没有了PSP的发售表好失望啊，感觉PSP和NDS一样要灭亡了。

杨洪

马修：不是灭亡啊。已经将市场交接给了后辈PSV，完成了最后的使命功成身退了嘛。

NDSL，哪里可以找到在线系统升级的选项?

上海 东东

马修：NDSL还真没有系统升级这一说……

《掌机王SP》被老师借去看了(不是没收)，但现在一个多月了还没还我，我该怎么办？去要会不会有什么不好的后果?

营口 Tinny

马修：既然是借去的，应该就是忘了，提醒老师一下就好啦，不会你想得那么复杂啦。

“编看编享”不仅仅有ACG，下面就看其他兴趣广泛的编辑能带来啥。

上海 王菁益

马修：这个栏目受欢迎度比想象得高啊……

一女就告诉我没有男盆友，告诉别人就说有，最讨厌这种表里不一的人了。

宁萍

马修：特意看下，这位同学是个男生，那么女孩子跟你说她没男朋友，会不会在暗示呢……

身边的狩猎党早就换成各种3DS了，只有我还捧着小P，现在小P的滑杆又漂移了……不想换了。

浙江 Keery

马修：买个New 3DS LL吧……

高考终于考完了，New 3DS LL、PSV、Wii U、PS4都买回来了！爽了！

北京 猴

马修：恭喜，但也别玩太累啊，累了会影响游戏体验的。

买来看看

即将成为高三党的我，当着小伙伴的面入了一台PS4。小伙伴问我：“还想不想读大学了？”我默默地回了一句：“我买来看看还不行吗？”

浙江 白石黑玉

马修：想起位妹子，在考前买了一台新的NDSL，等考完机子已经被母上做主送给表弟了。血一样的惨痛教训，同学你可要记得把新机子给锁好啊！

乌冬：买的是情怀By撸叔。

白菜：买来不玩，很有个性，不过我觉得很难坚持下去，而且毫无必要。

阿鲁：现在的学生真有钱……

苍穹：我学生时代基本都是大考以后才买游戏或游戏卡。不过考前玩游戏放松的的事情也干过。

虫无兮：我有一个好友高三入了电脑，果然没有考上大学。(貌似暴露年龄？)

只言片语 中奖之后变为咆哮党。(湖州 陆怡凡)

3DS的破解

3DS近期破解了，《掌机王SP》怎么没做相关介绍？是不是破解比较繁琐？还是因为不是很完善？或者希望大家多多支持正版？

上海 王菁益

昂星团： 当下热门的两大烧录卡Gateway和SKY3DS在以前的书上均有介绍过，可能最近因为热门游戏的汉化所以知道的人越来越多。关于Gateway的介绍在第209辑，SKY3DS的介绍在230辑，更多关于这方面的消息可以关注“掌机市场扫描”这个栏目。

苍穹： 经济能力允许的情况下还是请支持正版。

花絮

每次看小编审碟花絮，听到“苦妈”大大的声音的时候，都觉得很开心，感觉可（chun）爱（meng）可（chun）爱（meng）的。还有虫无兮提到“大学都在看书拍戏谈恋爱”，顿时一惊，拍戏？什么戏啊？能找到片源吗？没想到虫哥还有这项技能啊！

南宁 李仕政

阿鲁： 你虫哥还会写小说呢，各种乱加天赋点。

马修： 总觉得很多小编们都特别牛，除了我。

果汁： 感觉审碟吐槽的时候都是库玛在吐槽+装傻然后大家再一次吐槽她这样。

乌冬： 推荐的环节——库玛认高达。

虫无兮： 还真能找到片源，各种武打片……不过画质太渣。推荐这位读者去关注“江南西人”，给他们拍片的导演和我当时的导演是同个人。

稿费样书在召唤

这里放的是一直以来前能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人，各位作者看到消息后请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

网购·邮购信息



《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《掌机王SP》：96、104~107、109~111、113~115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元； 216辑，定价14元；217、229、232、234~236辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42~44、54、55辑，定价16元。62、86、88~90辑，定价18元。《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.13，定价35元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6，定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

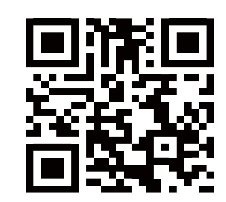
邮编： 730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网书刊频道



b.ucg.cn

淘宝动漫游书店



acgbook.com

UCG口袋微店



vd.ucg.cn

只言片语 | 很喜欢3DS《勇气2》的系统和人设。（南宁 卢尚拓）

ZJW

小编寄语

库玛

★这个月买了PS4并从徒弟那里借来了《血源诅咒》！没想到这个游戏各种抖S，身为手残党的我每天都被虐得嗷嗷叫，不得已只能求助于徒弟帮忙打BOSS，感觉自己身为师父的最后一点尊严都消失殆尽了呢（捂脸泣）。

★周末去看了喜欢的某只超骚包乐队的表演！好多歌虽然多年没听，但我这个记忆中枢缺失患者居然还能断断续续地跟着唱出来，顿时想昂头求表扬！但回头突然发现身旁的一个外国小哥居然能够超嗨地全程用中文跟唱……好了，刚才的话就当我没说（捂脸泣×2）。

乌冬

◆不知道是不是上一弹DLC受到好评，《高达EXVS FB》的DLC更新竟然又迎来了一次春天，不仅有新的DLC机体推出，以前DLC机体也出了合集包，而且新的DLC里的还有不少是《高达EXVS MB》也才登场不久的机体，感觉再继续更新下去就真的快成《高达EXVS MB》了。（笑）

◆想不到岩田社长就这样走了，感谢你对游戏界的贡献和为玩家带来的快乐，一路走好。

咕噜（美编）

●当我们在实现梦想的道路上艰难前进时，总有无数的声音告诉你：放弃吧，你不行。放弃很容易，可是，一直往前走却需要无比的勇气和坚持。只不过，越往前走你会越轻松，因为你会发现：道路没那么拥挤了，原来大多数人已经半途而废了。

果汁

★空闲时间开启了《巫师3》的旅程，昆特牌不负盛名，确实有点上瘾……主要是对于喜欢收集稀有卡牌然后碾压NPC的我来说，这个小游戏非常对口味。

★《苍翼默示录》新作的消息让我十分兴奋，拉格纳的故事终于要划上句号了。然而紧接着《无夜之国》公布延期的消息让我弱小的心灵受到极大伤害。

★本来这个月底存了点钱，没想到手游《DIVINE GATE》联动了自己喜欢的作品，钱就飞走了。

香山（美编）

◆家附近有一家超市新开张，蔬菜水果零食各种折扣，价格真是良心到不去买都对不起自己的程度。于是，在下暴风骤雨的周末，我拉着室友一起毅然地出了门。去到超市后发现顾客多得超乎想象，果然人类还是很容易被便宜的物价吸引的就连狂风暴雨都阻挡不了其热情！被扫荡过的肉类专区就跟日本大妈去超市抢限时限定商品一样可怕！但是我和舍友仍然不放弃，因为我们的目标不是肉类专区而是零食专区！但是零食专区也一样战况激烈，如果不是服务员及时补充货源我们根本抢不过经验丰富的超市常客。等我们回到家之后已经疲惫不堪了，发誓以后再也不凑这些热闹。

Juxi（美编）

◆某MM年纪轻轻就得了胆结石，去医院做了手术，取出来一大堆石头很是吓人。据说这病跟生活习惯有关，不吃早餐的人也有可能患病，肥胖的人患病几率更是比正常人还要增加几倍，想到近期小外甥放暑假过来深圳，本人天天晚上陪吃宵夜，体重又增加了一些，于是“减肥”俩字又开始在脑子里晃起来……

虫无兮

●手机后续：虽然已经换成新的，并且拜托朋友的朋友从日本带回来，然而回国之后那个人就失联了。截至发稿为止仍然未能取得联系……感觉什么事都有可能发生在我身上。

●某日在微博上发现了一个叫“分享黄超”的账号，在声讨一个于众画师之间招摇撞骗的骗子。仔细研究了一下，发现竟是10年前就因劣迹斑斑而被卡友们集体封杀的一个死胖子，我也试过被他骗了200元（所幸最后追回来了）。这么多年依然贯彻行骗，这份执着值得敬佩。

昴星团

★传说心情不好的时候吃大餐可以调整心情，于是找了一个机会试验了一下，结果心情确实变好了不少，但因为吃太多了导致那天下午都是挺着肚子度过的，果然我不适合这种减压方式，另外还是要提醒一下用这招减压的朋友切记不・要・吃・得・太・快……

★7月13日早上一起床就突然收到了岩田聪去世的消息，然后对着自己房间抽屉里的GBA卡带发呆十几分钟，因为GBA已经送人，只能以这种方式缅怀有岩田聪带领的任天堂陪伴的日子了，希望任天堂不要就此止步，继续创造能让大家都玩得开心的好游戏。

马修

◆没有一辑特企专题写得如本辑这般沉重……千言万语已写在长文中，这里就祝福聪哥，一路走好，有君在，天堂亦有游戏快乐。

◆在填完了《战国无双4-Ⅱ》的坑后，打算把之前坑在一半的最终武器收集的初代《战国无双编年史》的坑给填上，结果发现在习惯了《4-Ⅱ》的难度后，基于3代但比3代难度更高的初代《编年史》的难度已然无法适应了……

sienna（美编）

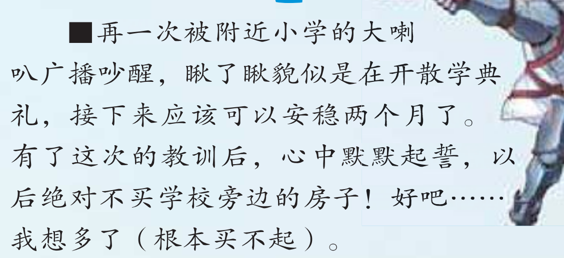
◆之前因为换了张卡，在网上购物就没有这么方便了，于是省下不少钱。可最近还是没忍住又绑住了另一张卡，于是就老有快递收了，对于购物这件事我总是管不住自己呀。

白菜

□“《BB》系列”最新续作《苍翼默示录 神明之梦》闪电公布！这是以格纳为主人公的最后一作，画面也是各酷炫。从PV里公布的情报看，很多色以前在招式设定上给人“还差步”的部分，都有了补足和修正，新角色黑铁直人与琥珀响的招式非常帅气，奈因的疑似参战也让人相当期待。不过“《BB》系列”的新作情报向来是报喜不报忧，希望新作中大幅改动系统的赛利卡不要成为牺牲品。

□乔帮主西去时，感觉全世界都动荡了一下。而岩田聪的离去，却并未在游戏圈子以外掀起多少波澜。7月13日，看着某些QQ群里的朋友一如既往地谈笑风生，再次理解到：我们确实只是个小圈子。

阿鲁



■再一次被附近小学的大喇叭广播吵醒，瞅了瞅貌似是在开散学典礼，接下来应该可以安稳两个月了。有了这次的教训后，心中默默起誓，以后绝对不买学校旁边的房子！好吧……我想多了（根本买不起）。

■趁着母亲大人60大寿之际，请了年假回家，这次特意没有告知二老我要回去的消息准备给他们一个惊喜，结果被惊喜之余的母亲埋怨我没有提前告知他们，害得她都没有准备丰富的大餐给我投食云云……果然无论自身如何改变，惟有父母的爱永不变质，有空还是多陪陪他们吧（虽然我没资格这么说）。

苍穹



◎“掌机王SP官方微博”粉丝数破万，感谢读者们的支持。以前有人问过官博是谁在负责，其实是文编们共同打理的，虽然没有什么专业的网络营销策略，只希望读者能感受到编辑们的用心。

◎说起来工作后曾梦见过以媒体人的身分采访岩田聪社长，记得自己用英语告诉他中国有很多喜爱任天堂游戏的玩家，很多关注着网络直播会的观众，希望任天堂能够重新重视起华语游戏市场，现在跟十几年前小神游GBA时的环境已经不同了。然而现实中这番话却永远也无法告诉他了……

栏目主持 白菜

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年8月					
11日	闪乱神乐2 真红	Senran Kagura 2: Deep Crimson	Xseed Games	ACT	49.99美元
20日	超级机器人大战BX	スーパーロボット大战BX	BNE	S・RPG	6640日元
27日	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君	Square Enix	RPG	6458日元
27日	FC混合 精选集	ファミコンリミックス ベストチョイス	Nintendo	ETC	3996日元
下旬	铁道日本 路线之旅 YUI-RAIL篇	鉄道にっぽん！路线たび ゆいレール编	Sonic Powered	SLG	6264日元
2015年9月					
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村DX	Capcom	SLG	4309日元
17日	口袋妖怪超不可思议的迷宫	ポケモン超不思议のダンジョン	Nintendo	RPG	5076日元
2015年10月					
8日	职棒家庭棒球场 回归	プロ野球 ファミスタ リターンズ	BNE	SPG	6145日元
15日	七龙战记Ⅲ 代码VFD	セブンスドラゴンIII code:VFD	SEGA Games	RPG	6469日元
2015年11月					
5日	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活2	ディズニーマジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ2	BNE	ETC	6145日元
12日	跨界计划2 勇敢新世界	プロジェクト クロスゾーン2：ブレイブニューワールド	SEGA Games	S・RPG	7171日元
28日	怪物猎人×	モンスターハンタークロス	Capcom	ACT	6264日元
未定	高圆寺女子足球3	高圆寺女子サッカー3	Starfish SD	AVG	6264日元
2015年秋					
未定	投绳 转圈 豆丁机器人（e商店下载）	なげなわアクション！ぐるぐる！ちびロボ！	Nintendo	ACT	售价未定
未定	塞尔达传说 三角力量 3个火枪手	ゼルダの伝说 トライフォース3銃士	Nintendo	ACT	售价未定
2015年冬					
未定	食戟之灵 友情与羁绊的一盘	食戟のソーマ 友情と绊の一皿	Furyu	AVG	售价未定
未定	索尼克 爆破 火与冰	Sonic Boom: Fire & Ice	SEGA Games	ACT	售价未定
2015年内					
未定	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	マリオ＆ルイージRPG ペーパーマリオMIX	Nintendo	RPG	售价未定
2016年春					
未定	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオールスターズ	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
2016年夏					
未定	妖怪手表3	妖怪ウォッチ3	Level-5	RPG	售价未定
2016年内					
未定	怪物猎人 物语	モンスターハンター ストーリーズ	Capcom	RPG	售价未定
未定	银河战士Prime 联邦精英	メトロイドプライム フェデレーション・フォース	Nintendo	FPS	售价未定
未定	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ＆ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	SPG	售价未定
发售日未定					
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	妖怪三国志	妖怪三国志	Level-5	SLG	售价未定
未定	点心世界	スナックワールド	Level-5	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙 怪兽统领者3	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时	ドラゴンクエストXI 过ぎ去りし时を求めて	Square Enix	RPG	售价未定

近期焦点

超级机器人大战BX

8.20 ◆BNE◆S・RPG◆7171日元 3DS 期待度





任系掌机上的《机战》独立作品系列的最新作，新参战作品包括《超时空要塞30》、《机动战士高达AGE》、《SD高达外传》、《机甲界加里安》和《巨神高克》五款。系统方面延续《机战UX》里2架机体组队的搭档战斗系统，再加上技能道具和战术指挥等新要素，可玩性不低。

勇者斗恶龙Ⅷ天空、碧海、大地与被诅咒的公主

8.27 ◆Square Enix◆RPG◆6458日元 3DS 期待度 S



2004年底，一款能看到我方角色攻击动作战斗动画的《DQ》新作吸引了无数玩家的眼球，如今，这款经典作品很快就要在3DS平台重新与大家见面了。游戏以解除王国的诅咒为主线环游世界，并将旅行途中一个个惊心动魄的故事展现给大家。这次的3DS版在还原了当年PS2版画面的基础上，还增加了诸多新要素。

7月的猛料比较多，而最让人瞩目的，就是一大波的《勇者斗恶龙》来袭。8月27日即将与3DS玩家见面的《勇者斗恶龙Ⅷ》，也是当年创下日本PS2软件销量第一佳绩、名留青史的作品，喜欢日式RPG的玩家不可错过。而正统续作《勇者斗恶龙Ⅺ》的公布，更是在传统RPG阵容中一石激起千层浪。相比之下PSV这边玩家期待已久的《舰队收藏 改》突然宣布延期三个月，《无夜之国》也延期至9月中旬，不得不说整个8月些许寂寞。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2015年8月					
6日	光辉圣约 无尽	ルミナスアーク インフィニティ	Marvelous	S・RPG	7344日元
18日	迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印	Dungeon Travelers 2: The Royal Library & the Monster Seal	Atlus	RPG	39.99美元
20日	生化危机 启示录2（中文版）	恶灵古堡 启示2	Capcom	A・AVG	售价未定
27日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择（中文版）	闪乱神乐 EDTIVAL VERSUS –少女们的选择–	Marvelous	ACT	售价未定
2015年9月					
3日	战国无双4 帝国	战国无双4 Empires	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
17日	无夜之国	よるのないくに	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
17日	天才麻将少女 全国篇	咲–Saki–全国编	加贺Create	TAB	7539日元
24日	传颂之物 虚假的面具	うたわれるもの 偽りの仮面	Aquaplus	S・RPG	7344日元
25日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士	ソフィーのアトリエ ～不思议な本の炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
25日	限界凸起 萌录水晶	限界凸起 モエロクリスタル	Compile Heart	RPG	7344日元
30日	东京迷城国度	东京ザナドゥ	Falcom	A・RPG	6998日元
2015年10月					
8日	死在迷宫的地下	メイQノ地下ニ死ス	Compile Heart	RPG	7344日元
15日	激次元组合 布兰+海王星VS丧尸军团	激次元タッグゲイム ブラン+ネプテューヌVSゾンビ军团	Compile Heart	ACT	7344日元
22日	神圣王国	グランキングダム	Spike Chunsoft	RPG	6998日元
29日	巡夜	夜回	日本一Software	ACT	6458日元
29日	噬神者 复活	GOD EATER RESURRECTION	BNE	ACT	5626日元
2015年11月					
19日	命运石之门0	STEINS;GATE 0	5pb.	AVG	7344日元
26日	半罪少女2	クリミナルガールズ2	日本一Software	RPG	6458日元
26日	舰队收藏 改	舰これ改	角川Games	SLG	6264日元
2015年冬					
未定	奇迹女孩祭（暂名）	ミラクルガールズフェスティバル（仮）	SEGA Games	MUG	售价未定
未定	勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多	ドラゴンクエストビルダーズ アレフガルドを复活せよ	Square Enix	RPG	售价未定
2015年内					
未定	求生档案 天空的彼端	イグジストアーカイヴ –The Other Side of the Sky–	Spike Chunsoft	RPG	售价未定
未定	黄道十二宫 欧卡农冒险	Zodiac Orcanon Odyssey	Kobojo	RPG	售价未定
2016年1月					
14日	奥丁领域 里普特拉西尔	オーディンスフィア レイヴスラシル	Atlus	A・RPG	8618日元
2016年2月					
25日	勇者将死	勇者死す。	日本一Software	RPG	6458日元
2016年春					
未定	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の终わり	Square Enix	A・RPG	售价未定
2016年内					
未定	最终幻想世界	WORLD OF FINAL FANTASY	Square Enix	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	超次元大战 海王星VS世嘉硬件女孩 梦之合体SP	超次元大战 ネプテューヌVSセガハードガールズ 梦の合体スペシャル	Compile Heart	类型未定	售价未定



7.30 不可思议的编年史 胜利之前绝不回头

◆Spike Chunsoft◆A・RPG◆4059日元 PSV 期待度 B



融合了《不可思议迷宫》的随机迷宫要素，再加上强制横向卷轴系统，就是这款《不可思议的编年史》。迷宫中最左端的“光之灾厄”每回合都会向右推进，被卷入只有死路一条，玩家的每一步行动都面临着死亡的威胁。游戏准备了20种以上的职业，根据职业的特征和技能区别，攻略迷宫的方式也会产生变化。

8.6 光辉圣约 无尽

◆Marvelous◆S・RPG◆7344日元 PSV 期待度 A



时隔五年半，“《光辉圣约》系列”新作在更换平台后重新与玩家们见面。本作中，玩家要扮演一名见习调响师，引导拥有诗之力的12名女主角共同战斗。游戏在继承系列作品玩法的基础上，新增了歌连接、合体必杀技等新要素。制作团队的更换能否带来全新的体验，让我们拭目以待。

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

- 口袋妖怪超不可思议的迷宫
- 七龙战记Ⅲ 代码VFD
- 最终幻想世界
- 偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘
- 神圣王国
- 索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士
- 战国无双4 帝国



超级机器人大战BX



跨界计划2 勇敢新世界



勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX

新作特搜队

- 妖怪手表 破坏者 赤猫团・白犬队
- 绝对迎击战争



大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险



Persona4 彻夜热舞

动作直击



火焰之纹章if 白夜王国・暗夜王国

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在本次新作特搜队《Persona4 彻夜热舞》里演示的乐曲获得了什么评价？

A.NOT CLEAR　B.BRILLIANT　C.KING CRAZY



3名 PSV凹点硬壳包


ODIN SPHERE
LEIFÞRASIR